GAMER PTFG SPECIAL

游戏·人

珍藏别册 光盘 COMPACT DISC Vol.1

16元 Gamer

造梦之书

艺术的融合——漫谈游戏、动漫、电影的改编热潮

珍藏画集



白金大作 震撼感觉

特别策划

变形金刚战史回顾

GBA 游戏开发向导

最终幻想的音乐之旅

铃木裕：大师的历程

XENOGEARS 机甲传说

重返寂静岭：关于崇拜者的解释

精彩内容

原生
游戏企业初期发展年表

《FFXI》日记
畅游《FFXI》的梦幻世界

天野放谭
《荒野兵器3》世界解析

邪道攻略
《女神侧身像》之独孤九章

游人小说
《阿猫阿狗》、《写给一个人》

游戏全天候
电玩偶像、游戏饰品、玩友家珍

游戏议会
游戏评论，时事分析与玩家随笔

天人之书
天堂的圣经 —— 任天堂发展以及理念综合谈

传世之书

重温电子游戏 RPG 的历史

经典游戏音乐鉴赏

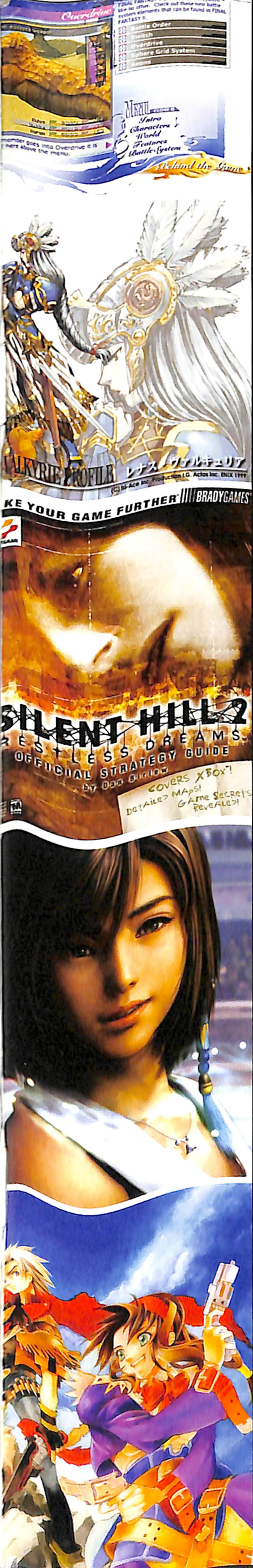


音乐CD



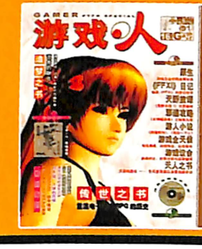

游戏是人类永远的青春源泉



目录





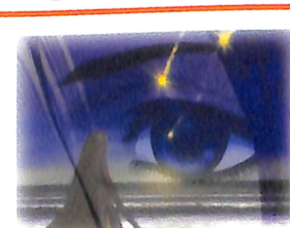


CONTENTS

GAMER PTFG SPECIAL 游戏人









原生HISTORY

1889—1984

1889

Nintendo 著名工艺家山内房治郎于1889年（明治二十二年）9月23日在京都东北地区，靠近平安神宫的地方创立了“任天堂呼卖”，开始了传统娱乐器具“花札”的制造贩卖事业。

1907

Nintendo 日本开始正式对外输出商品。当时掌握着日本全国商品流通网的国营企业“日本专卖公社”专门经营海外烟草及花札贩卖事业。通过交涉，任天堂制造的花札也打开了海外的销售道路。到创始人山内房治郎隐居时，任天堂已经成为日本国内最大的纸牌公司。

1929

Nintendo 山内积良就任为任天堂第二代社长。出于对不动产业的兴趣，将公司带入房地产事业。

1933

Nintendo 正式设立名为“山内任天堂”的会社。

1945

SONY 10月，井深大与盛田昭夫两人在东京揭牌成立“东京通信研究所”，为SONY前身。

1946

SONY 5月7日，“东京通信工业株式会社”（后文简称为“东通工”）正式成立。设立资金19万日元，职员二十人左右，开始制造自己研究发明的简易电器。同年接受NHK电台设备维修任务，并且设立属于自己的御殿山工场。

1947

Nintendo 任天堂设立专门制造扑克牌的子公司“丸福”。社内体制开始进入初步的现代化，同时出现了上下不同阶层社员激烈竞争的现象。

SONY “东通工”投入当时被视为巨资的30万日元，进入尚属于奢侈品的收音机开发事业。

1949

Nintendo 年仅22岁的山内博成为任天堂第三任社长，也是任天堂历史上至今为止就任时最年轻的一任社长。

SONY “东通工”开发的台式收音机“试作一号机”完成，宣告日本国产收音机新纪元的诞生。

1950

SONY 1月，“东通工”台式收音机“G型”出厂，登录商标名为“Tapecorder”，但是考虑到商品传播的便利性，起名为“SONY-TAPE”，这也是“SONY”这个名字第一次在世人面前出现。

1951

Nintendo 山内将会社名称变更为“任天堂骨牌”，本社搬迁至高松町。

1952

SONY 3月，井深大赴美作为期三个月的考察，准备开拓“东通工”欧美事业。

1953

Nintendo 任天堂首次采用塑料制造扑克牌，获得巨大成功，成为当时具有划时代意义的革新产品。

SONY “东通工”设立仙台工厂，扩大半导体元件的生产规模。

1954

SONY “东通工”生产的世界第一台迷你收音机“TR-1型”在美国全面上市，一举成为当年度最受欢迎的电子产品。

1955

SONY 经过大量市场调查和研究的盛田，决心将公司名改为一个更容易让人记住的名称，因产品热销而为人熟知的“SONY”正式代替“东京通信工程株式会社”，开始了世界知名大企业的进化之路。同年在东京繁华地段银座数寄屋桥竖立起带有鲜明“SONY”字样的大霓虹灯牌，也使此地成为如今SONY总部大楼所在地。

1958

SONY 11月，经过长达6年的研究试验，日本第一台VTR（磁气画像播放装置）由SONY研发成功。从此SONY进入电子视像商品的前列。12月索尼股票在东京证券第一部上市。

1959

Nintendo 成功获得版权后，任天堂推出了“迪斯尼纸牌”，为开拓新的市场路线创造了条件。同时借助电视广告大力宣传获得的巨大成效也成为今后行业宣传模式值得借鉴的先例。

1960

SONY 5月，SONY推出日本第一台小型电视机“TV8-301”。同年成立Sony Corporation of America，开拓SONY美国事业。

1961

SONY 在横滨市保土之谷建造完成“SONY研究所”，成为SONY高尖端技术革新基地。

1962

Nintendo 任天堂股票在大阪证券市场第二部正式上市，股价迅速上升至900日元左右。

SONY 10月1日，SONY 纽约展示厅“SHOW ROOM”对外开放，大量观众的涌入甚至造成了周边地区的交通堵塞。

1964

Nintendo 由于日本国内市场达到了饱和，任天堂纸牌销售业绩一时停滞，股价也跌破至900日元以下。任天堂开始尝试爱情旅馆、出租车以及食品等其他商业的经营，但运营成绩都不甚理想。

SONY 3月，SONY 研制的台式电子计算器“MD－5号”面世，SONY 帝国的触手进一步向计算机业延伸。

1966

Nintendo 当时担任花札生产流水线维护的横井军平，因为他在工作之余制作的玩具引起山内社长的注意，因而接到了“开发游戏商品，将任天堂变为游戏公司”的指令，开发出售价800日元的“神奇手”，借助得力的电视宣传达到了140万个销量的佳绩。任天堂正式设立玩具开发部。

SONY 6月7日，SONY 成立20周年际，得到了世界电子大企业IBM 参股16.5% 的资金援助，SONY 全球事业更上一个台阶。

1968

Nintendo 任天堂推出横井军平设计第二作“神奇机械”（售价1480日元），再次达到了200万销量的高峰。它和三年后同样取得成功的商品“横井神奇系列第三作——神奇望远镜”一起，将任天堂正式推入玩具事业。

1970

Nintendo 任天堂出品的“光线枪”和“光线枪SP”夺得玩具业界年度销量第一的宝座，奠定了任天堂在日本玩具业内的地位。任天堂借着连年的成功建造新的公司大楼，并且将会社名称正式改为沿用至今的“NINTENDO”。

1971

SEGA 一家名为Rosen Enterprises（名字得自创始人David Rosen，意为“罗森事业”）的公司在日本诞生。在被一家唱片制造公司收购后，出自“Service Games”的原意而拼凑起首字母形成公司新名称“SEGA”，开始推出自己研制的游戏产品。

SONY 9月，SONY 召开新产品“VP－1100”的发布会，家庭用录像机的诞生标志着SONY 稳步踏入家庭娱乐事业的中流。

1973

Nintendo 集结任天堂开发精英研制的大型业务用娱乐设施“激光射击系统”完成。在京都设立的世界首个激光射击场形成了空前的轰动，营业成绩连续数月不断上升，任天堂投入大规模资金开拓激光射击事业。但随着同年第四次中东战争的爆发，世界经济危机席卷日本，海外业务不振，任天堂的投资受到极大挫折，任天堂进入困难时期。

1975

Nintendo 任天堂与三菱电机互相提携开发电子游戏，山内提出了“必须是彩色电视游戏系统”和“售价控制在10000日元以下”（其他公司开发的电视游戏系统一般售价为20000日元左右）两点要求。经过与三菱数次争论协商之后，终于达成一致。

1976

SEGA Gulf 与 Western 两人收购了世嘉，保留原先的公司名进一步扩大街机游戏制造事业。

SONY 9月，爆发了家庭录像带制式“β规格”和“VHS 规格”的正统争夺战争，虽然SONY 在这一次规格竞争中落败，却由此使SONY 牢固掌握了如何维护业界关系和争取主流的运营方式，其中方方面面都能体现到日后的PS 事业上来。

1977

Nintendo 售价为9800日元的“COLOR TVgame6”和售价15000日元的强化版“COLOR TVgame15”先后上市，达到了100万台的销量，任天堂正式参入电视游戏世界。当年，社长山内博50岁生日之际将名字“博”改为“溥”。同年，宫本茂入社。

SONY 秋，SONY 经过长期的研究准备，向世人公布了最值得骄傲的研究成果——CD 光盘。从此不但使世界人民的娱乐方式进入了数字化的新纪元，对于SONY 本身而言，一条以前从未设想过的道路也悄然在眼前铺开了尚被树丛遮没的起点……

1978

Nintendo 在参观由TAITO 开发、引起轰动的业务用电子游戏（街机）“SPACE IMPACT”后，任天堂亦尝试进入街机制造事业。

1980

Nintendo Nintendo Of America（下文简称为“NOA”）在纽约曼哈顿地区设立，代表取缔役社长为山内女婿荒川实，任天堂开始艰难的美国创业道路。受NOA 邀请，横井提出了“GAME&WACTH”的构想，世界最初的携带型液晶游戏机发售，而宫本为新游戏设计的水管工形象“Mr.Videogame”更是成为日后享誉世界的任天堂代表形象“MARIO”。

1981

Nintendo “大金刚”在北美上市，初次出货的2000台机器瞬间售罄，最终达成6万台的佳绩，而创立二年高达1亿2000万美元的营业收入更使创业时濒临破产的NOA 得到了彻底的翻身。

1982

Nintendo 任天堂开始进入能实现“电视画面256×240、52色绘图”性能的芯片的开发工作，为说服合作会社“リコー”接受2000日元的定制价格，山内作出了“两年内订购300万枚”这个当时别人认为他疯了的许诺。

1983

Nintendo 7月15日，“FAMILY COMPUTER”发售，半年内销售47万台。

SEGA 世嘉第三次被一家经营弹珠台和街机的大型企业BALLY 收购，经过整顿和注资后成为正式的世嘉股份有限公司。

1984

Nintendo 随着《大金刚》、《马里奥》、《网球》、《高尔夫》等等人气作品的发售，FC 达到了165万台的高销量，成为事实上的电视游戏主机霸主。而随着FC 的热卖，电子游戏时代大踏步地进入了高速发展时期。

SEGA 世嘉推出第一台家庭游戏系统“Master System”，意图与包括FC 在内的同时期其他游戏平台竞争。但无力改变任天堂占据游戏市场90% 份额这一气候已定的局面。



FF XI日记

文：Alucard、ifrit、Zamus

初感动

向往已久的生活从昨天晚上6时许开始了……

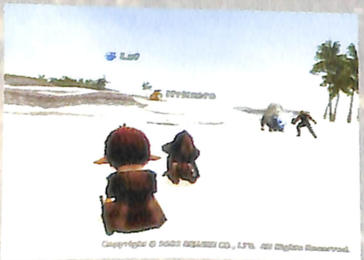
当我出现在Windurst城中的那一刻正是一个傍晚，看着夕阳的余辉洒在Windurst城标志性的那棵大树上，耳边响着宛若天籁的流水声，心情是那样的激动（555555555555，两个月没有白等啊！）。没等我多看风景，一个NPC就跑过来和我交待一些初心者的事宜，比如武器屋、道具屋在什么地方等等，最后给了我一个冒险者之书要我交给一个叫JACK的人。呵呵，想来这就是第一个任务了，打开地图，红点的位置标示了那个JACK所在的位置。OK，LET'S GO！Alucard《FF XI》的生活就此拉开了序幕！



那个JACK很好找，位置就在我家附近，找到他后把东西交给他，他给我了60元钱。汗……太少了吧。接着去魔法公会随便看看，一个魔法至少要几百的说，(-_-b）看来只好先练级了。作为白魔导士，上来会有一个初级的恢复魔法卷轴，不管他，习得再说。来到城门口，听IFRIT说他经常在这里当小贩，可我转了一圈也没看到他，用tell后得知他现在不在线，(-_-b）想找其他的，可惜没LS真是麻烦啊！

没人帮只好单练了，出得城来，先拿只弱的蜜蜂试手。唉……白魔的攻击力真是弱，血还少，要是没那个加血的魔法，偶早就挂掉了。还好恢复只是时间的问题……蜜蜂被干掉一只又一只，终于熟悉的音乐响起，LEVEL UP！一时兴起去惹一只兔子，结果……被CUT掉了。还好前4级不扣经验值，只是回到了城里而已。好了，先随便逛逛吧。这时得到了MSN上IFRIT的消息，告诉他我上线了过来找我。我们约定在城门口见面，毕竟他在大峡谷回城要一定的时间，我就又在打那些可怜的蜜蜂加蘑菇头。正在我打的时候，一个防御性魔法加到了我的身上，信息栏里出现了IFRITZERO魔法吟唱的字样，呵呵，他已经赶回来找到我了！打完那个蘑菇头，我们随便聊了几句，由于他的等级太高无法和我PT，但是可以帮我做加血，于是我们决定去打几个比较厉害的敌人。IFRIT先找到了一只鸟，我冲上去攻击，他就在旁边不停地给我加血，引诱敌人打他，而我就在旁边一点两点地打那鸟，那只鸟比我的等级高太多了，打了好半天才搞定，不过EXP真是多，足足140！这时已经快9点了，老妈打电话过来催我回家，(-_-b）IFRIT说再打一个吧，我想也行，再打一个没准就又升一级了呢。于是又找到一个毛毛虫，打法和上面的一样，只是这个虫子比鸟还难打，我经常打是打中了，却是零伤害！汗……这场打得很耗时间，不过最终胜利是偶们的，哈哈，又拿到140EXP，可是离升级还差90EXP。唉，先这样吧，明天再说。于是和IFRIT照了像后，回到城里SAY BYE BYE，下线。





活活，第一次上线体验就是：多人游戏真是不错，尤其是和认识的朋友一起，那种协作的感觉是任何一个单机RPG所从来没有的，只是希望今后的内容更丰富一些吧。

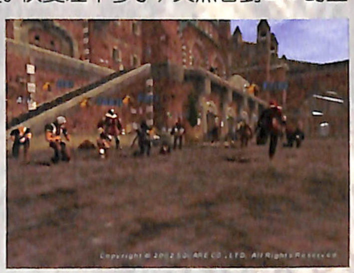
游记，游记！

昨天，就在我升到22级的时候，我作了一个决定，这个决定让我第一次从玩《FF XI》以来如此兴奋，让我面临了3次差点送掉小命的机会，这个决定就是——去Jeuno！

来到了Buburimu附近的港口，叫什么地方我忘了，花了100元，买了一张去Selbrina的船票，跟我同行的有Lxf，跟我等级一样的一个Taru

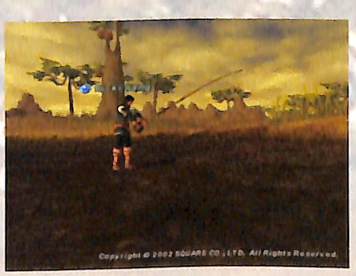


黑魔。"哎呀，船什么时候来啊？""还有5分钟"。5分钟……无聊啊，钓鱼先。于是在码头钓起鱼来，鱼没钓上来，船来了，收起鱼竿，兴奋地冲上了去Selbrina的船。Lxf是第二次坐船了，没有像我这样兴奋地围着船舱到处跑，而是那里等着开船，接着又上来了好多人，都挤在一个船舱里，本来我以为画面切换到Loading就马上没了，结果没想到Loading过后，居然船舱两边的门都打开了，原来船也是可以到处跑的啊，我迫不及待地冲上甲板，尽情地欣赏着海景，看着大家在钓鱼，心中涌起一股莫名的兴奋。就在这时，背景音乐变了，仔细一看，旁边开过来一艘船，船上有人出来了，我当时没在意是什么，结果突然出现好多骷髅兵。因为在Buburimu常常打骷髅的缘故，我丝毫没犹豫地拔出武器，冲了上去。这时Lxf对我说，"快跑"，听到后感觉到不对劲，调查一下骷髅，我的妈呀，全部是ToteTote强的……冷汗嗖嗖地冒了出来，我还能干什么，只有死命地跑了，像只老鼠一般飞快地窜到底舱。还好里面有几个人，大家一拥而上，救了我……听着甲板上的那些三十多级、四十多级的人们打得不亦乐乎，我只能在下面静静地休息恢复。恢复差不多了，突然看到Lxf的血在减少！找不到他的人在哪里，不管了，加血先（站在底舱好像可以跟在甲板上的人加血，只要是水平距离不是太远的话），这个血加的好，骷髅不打Lxf，又跑来打我了。大家再次一拥而上，解决掉了骷髅，现在我们再也不敢胡乱干什么了，慢慢地走上甲板，静静地看着大家拚命地打着骷髅。当时的场面很壮观，很多人跟很多只骷髅拼，可惜没有照下来，事后后悔死了。终于，骷髅全部干掉了，而我跟Lxf只能拿用鱼竿钓上的怪物鱼（很差的那种）出气。最后，我们来到了港口Selbrina。



Selbrina给我的第一感觉就是人多，在门口的人超级多啊！是Buburimu港口的好几倍，来自世界各地的人在这里交易，组队等等。上岸后的第一件事情当然就是设置好HOME POINT了，一切OK后，我们两个不懂事的小Taru往Jeuno的方向出发了……

走到离切换地图的地方还有一段距离的时候，有人叫起了救命，发自白魔的本能和人的善心，我们毫不犹豫地冲了上去，结果是——被3只Goblin包围，被1只火球追着打，(T_T)在这样的情况下Lxf做出了很伟大的举动，用最后一点MP放了一个魔法，把怪物都引到他那里，让只剩下14HP，1MP的我逃掉了，往人多的地方跑，这是逃命时候的真理，来到人群中，我的HP很快就被一些好心人给加满了，可怜的Lxf只能重新从HOME POINT出来了（还好只是没了HP），Lxf对我说："今天你真是好运气，第一次坐船就遇到海盗，来到这里被这么多怪物追赶……"



最后通过Ls找到Mopoo（Liz）把我们带到了Jeuno，路上Mopoo一再跟我们说，遇到这里的怪物打你千万不要乱跑，让他来放魔法把怪物引过去，因为这里的怪物基本上都是一下就能打掉1xxHP的。我汗……只有形影不离地跟着他了。

我现在在Jeuno抄起了旧行当，又在街头蹲下当小贩了。

奇遇

昨天出城的时候在城门口碰到一个TARUTARU，LV4的黑魔法师，ID是NAKATA，他看到我是LV7，就问我是不是いっしょに（一起）去PT，我正在想怎么回答他，他就写汉字问我：日本人？中国人？经过交流之后才知道，原来他也是中国人，而且是上海的，他的日语不错，都是打出汉字（日语中的汉字，读音和意思和中文不同）来和我交流，我就只能用英语和拼音了。后来PT的时候才发觉，TARUTARU魔法攻击虽强，但防御力实在太低，被怪物打几下就没HP了，而且我是僧侣，没有挑拨技，又不会回复魔法，只能眼睁睁看着他倒下。几次尝试之后，因为实在不适合组队，我们放弃了PT，残念。



战士的职责就是挡在第一线，保护魔法师不受伤害。魔法攻击力确实很强，但是有一个致命的弱点，就是在吟唱的开始一段时间，如果受到攻击，吟唱就会被强行中断，这个时候就需要战士来确保魔法师不受怪物打扰了。上次我在遗迹里，碰到一群Goblin在追一个TARUTARU，虽然我等级暴低，但作为一个战士我仍冲上去挡下了Goblin，那个TARUTARU有了喘息的机会，回身一个超强的风魔法，Golblin们就全升天了。(^_^)



TARUTARU用日语和我交流，可怜我基础太差，只会打ありがと（谢谢）、はい（是，好）、いいえ（不）之类的简单词语，一直到分手都没能说出什么实质性的意思。不过由于我选的是个MM精灵，也许他以为我很矜持也说不定，(^_^)其间他还想送我装备，可怜我没怎么用过交换指令，一直不知道该怎么做，他就用日语教我，一番周折之后，总算搞定，拿到的初级装备就算不适用也可以拿来换点小钱，开心ING。



昨天终于和Alucard见了面，矮矮的TARUTARU，背着一根杖子，KAWAI（可爱的意思）！聊了几句之后，我们决定出城PT练级。但是杀了几个兔子、蘑菇之后，发觉效果并不是很好，我LV1的战士只能拿到二十几点经验，S羊的LV3白魔也比我多不了多少，这个升级速度还不如大家自己SOLO来得快。当我考虑是否需要继续PT的时候，一个Goblin瞄上了S羊（太可爱的缘故？ -_-b），此时我们刚打完前一仗，HP、MP还未完全恢复，突然遭遇强敌，被打得措手不及，S羊的MP在用了一次回复魔法后就没了，我虽然发动了战士2小时才能用一次的特技マイティストライク（45秒内全部会心一击），但是由于本身的基础攻击力和命中率太低，终于没能挽回败局，双双被可恶的Goblin送回了HOME POINT（-_-）。

分开SOLO之后，我继续战士升级。在被怪物杀死了N次之后，慢慢地也有了经验，怪物评价是"乐之相手"的就随便玩玩，"丁度"的最好HP满的时候去碰，"自分强"的等到HP、TP全满的时候打，上来就给他个WEAPON SKILL胜率就比较高，至于"强"甚至是"很强"的，就敬而远之了。最可恨的就是那种会放毒的怪物了，虽然赢了下来，但是本身HP就被打得不多了，还中了毒，眼睁睁地看着自己的HP一点一点减少，一点自救的办法都没有，直至被送回HOME POINT。EXP 10%DOWN……世界上最痛苦的事莫过于此了。

一个感人的故事



今日在路上遇到了两位要一起升级的玩家，职业分别是WEM跟诗人。3人打了一段时间，又有一位战士加入，于是4个人准备要去挑战强的敌人。没想到了CAMP点发现敌人强得一塌糊涂，不过因为除了战士之外都有SJ，而且有俩白魔跟一个SJ白魔的诗人，在恢复上应该不会有问题，所以我们还是去了。我们很愉快地游戏了很长时间，但是！就在一次战役中发生了意外……

当我们击败一名很强的GOB之后，另一个GOB再生在我们旁边！被追打又没有MP之余两次女神祝福都用掉了！但是更意外的是……正当我们刚要开始恢复时，又一个GOB因为失去目标光速回到定位，在途中他看到了我们……于是战斗又发生了。此时我们的MP都所剩不多，队长因为使用攻击魔法率先阵亡（HP跟MP用尽），并传令要我们快点逃走。在下跟诗人用尽最后的一点MP帮战士补血，希望战士能一起成功逃跑，没想到战士用了挑拨之后边跑边说了一句：“你们往出口走，我独自引开敌人。”于是战士往出口的另一个方向前去……我跟诗人只能含泪拼了命的冲向出口。看著战士远去的身影，真的让我感觉到万分的感动跟愧疚……

这是这个星期以来让我感受最深刻的一次PARTY。

PS：战士最后被路人搭救了……还好。

虽然希望曾经幻灭，但梦想永不终结。

游戏的精神在于游戏给了你什么，而不只是你看见了什么。

一个好玩的BUG

今天方向良牙级的我想说，到Windurst去逛逛吧，没去过嘛。在温达司迷路了半小时后，我决定回到Selbina去好了，事情就发生在回去的路上……



在tarongi有个outpost不是吗？在那里遇到一个日文超级超级好的台湾人，我们就在那边稍微聊了一下。边聊的时候旁边正好边展开大混战，就在一阵阵飞也似的讯息之中，我认识到了所谓的“伪·日本人”的厉害。呜哇！日语好到不可思议啊。（好吧，其实是我日文很烂）

好啦，BUG不在这里，在我们聊完且隔壁的大乱斗结束了之后BUG出现了。有一只哥布林含情脉脉地盯着我啊，一开始我以为他要打我，我也做好备战状态。“咦？不能打他？”看来他是别人的猎物。反正它也不打我，算了，那我赶快去Maura好了。走了一小段路，这家伙还跟在后面……这么爱我啊……可是我还是不能打他，妈呀。谁知道他会不会突然清醒了就K我……但是看这个阿呆哥布林死命地跟，好像宠物一样。好吧，就带你走吧。（我也没得选，他自己跟得很愉快，甩都甩不掉啊）

于是我当起了“伪·兽使”在tarongi上开始逛起大街啦，逛逛逛，沿路一堆人想打我家哥布林，却发现不能打，但是又发现他跟得我死紧（而且我还一直对哥布使用/angry的指令），就开始有人问了：“这是宠物吗？”“你是兽使吗？”“要不要call gm？”“切换地图吧？”“这样不好笑啦，不要对你家的宠物生气喔。”



别开玩笑了，凭我弱小的22级赤魔想当兽使我还未够资格啊，调查我就知道了（然后才相信不是兽使，纷纷合影留念^_^），如果你们call gm来我不就连当“伪·兽使”的机会都没了！别想！

赶快就带着我们家的歌布林继续到处跑，想说拖一点时间在maura等我的朋友们来看（使得有些人不敢经过入口，所以我都赶快解释，这是宠物），结果沿路一堆人对哥布作出了“/comfort”的指令。从来没看过这么温驯的哥布啊，好棒的BUG啊！

最后还是我亲手送他一程，毕竟他是这么爱我的跟了我快一个小时的说，有点不舍啊……一堆人感谢我让他们看到了奇观^_^，去感谢史克威尔吧。

一个游戏中的笑话

大家不要紧张，我本身呢是一个TARUTARU的小白，为求MP够用所以搭配小黑，很合理吧！正如我刚才所说，我身为一个TARUTARU的小白、小黑，学一堆魔法在身上，也是很合逻辑的。每当我等级升到一定的程度，走进魔法屋往往都是一秒钟几十万上下……（有没有这么夸张啊）

有时候常常会遇到一些人想找我组队，我一秒钟几十万上下，无缘无故跟你们几个废物去组队练功，不好意思啊，你知道我这个人就这么直啊，无缘无故地还要跟你这个死瘸子去参加コンクェスト，你原谅我就是这么直啊，最后还要无缘无故地升了几级……没有魔法小白、小黑组队练功，想要快速升级，这或然率低过零啊！喂，我没空跟你说话啊，我还要去解任务赚钱呢。



就在这个时候，我听到了一个消息“钱，不是这么赚di”。

オーク银行行好好耶……

オーク银行劲真正劲……

没错，我得知了传说中的オーク银行！

心中恶魔A：已经没时间了，太阳都下山啦，有钱赚就赶快去！时间是不等人di……

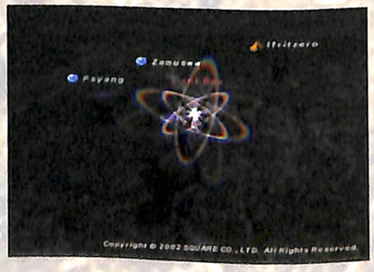
心中恶魔B：起码要准备准备……

心中恶魔A：我已经准备好啦，还差什么？

心中恶魔B：起码搭个シーフLv15+双手棍

以上是废话……

于是乎我搭着Lv30小白、Lv15小偷，带着ウィンダス提供的佣兵之棍展开了我的赚钱之旅，经过了一番地形勘查，我决定选在ゲルスバ砦，开始我的屠杀行动。由于我是小白，没办法像小黑那样瞬间干掉数十只オーク，也没办法像战士一样连扫数十只オーク（我敲一下比モンク一拳还少），惟一的办法就是集TP放武器技。但是这个时候问题就来了……当我放了个300%的アースクラッシャー后，身边的オーク都只剩下一点点血的时候，总是会遇到某些“好心的人”。霎时空中闪起一阵火光，身边的オーク也都随之倒地，只见远方有一个小黑在放火……不然就是战士来个一拳一只，在我TP来不及集满第二次之前扫光了所有オーク……郁闷！



鸣谢“电玩俱乐部http://www.tgfcer.com/club”提供资料。

THE GENERATION OF ROLE PLAYING GAMES

重温那段历史



传世之书

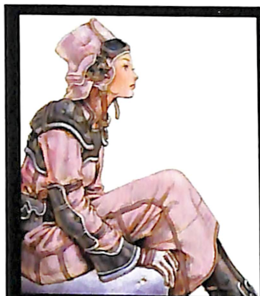
RPG Generation 1

译:Paradise
编:陌生人





电子游戏RPG的历史



序言

什么是RPG？这个看似简单的问题却可以引起无数的讨论和争辩甚至火拼。RPG说起来应该是“Role（角色）Playing（扮演）Game（游戏）”的缩写。当每个人都认可了这种说法之后，关于“角色扮演”的定义却又因人而异。有些人认为只要有不确定因素的进行方式就只能称为“互动式电影”而不是RPG。还有些人可能觉得只要基于剧情的设计不至于复杂到妨碍角色的自由度就可以了。而销售奇才们则会想方设法地让你相信他们的最新产品一定包含了所有的“RPG要素”也就是所谓的“数字”。而那些挑剔的老玩家则会对任何使用了比纸和笔更高档的科技所制作出的RPG嗤之以鼻。

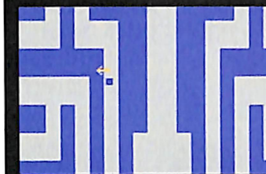
但是这样仓促的前言不能够说明这个问题：“什么是ＲＰＧ？”。本文会尽量用简单的方式加以阐述。我们的目的是想说明ＲＰＧ这个游戏种类的出现是一个复杂的牵扯广泛的命题。电子游戏的ＲＰＧ和电脑游戏的ＲＰＧ来自于完全不同（但一样厚重的）同时值得深入探索的传统，如果将目光仅仅局限于我们题目中的限制而完全不加以涉及那不仅仅是不可能，也是极其愚蠢的。

由于电子游戏ＲＰＧ的风格和类型都非常的多变，所以我们也许不能过多提及那些比较容易混淆的作品。由于这个资料收集的过程相当的繁琐和复杂，所以可能有一些读者所喜爱的ＲＰＧ并没有被收录进去，如果你发现有这种情况，就请拿起你的笔，写下你认为的经典所在，让更多的人能够了解其精华。

另外，后面所提到的游戏名字大多是美版名（译者按：这是由于资料来源于英文资料的缘故），这一点也请注意。

现在，就让我们乘坐时间机器到那个并不遥远的过去开始时空之旅吧……





第一个RPG

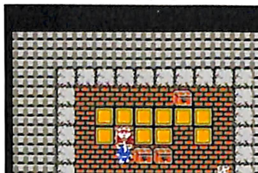
电子游戏的第一个ＲＰＧ是哪一个？基本上现在已经形成共识的是，日本第一个RPG是ENIX的《勇者斗恶龙》（美版名《Dragon Warrior》）。美国第一款电子游戏ＲＰＧ应该是Atari 2600上的一个具有ＲＰＧ雏形的动作冒险游戏《Dragon Stomper践龙传》，在这个游戏里你可以收集道具、一边躲避敌人一边搜索迷宫，中世纪的世界设定和谜题都是为了增强其可玩性。

单枪匹马的骑士在地下城中的历险，《Ｄｒａｇｏｎ Stomper》还有另外一个更广为人知的俗称《Excalibur圣剑》。它使用了当时雅达利系统的扩张装置，因而达到了更好的画面和声音的效果，难度设计也恰到好处。

资深的美国玩家也许可以从雅达利的作品中找出更多ＲＰＧ类型的游戏，但不可否认的是，《勇者斗恶龙》是日本ＲＰＧ电子游戏工业最初的催化剂。而且日本现在已经成为电子游戏ＲＰＧ出品的大国。其实无论是《勇者斗恶龙》还是《圣剑》都受到了当时流行的ＰＣ ＲＰＧ（特别是《Ultima／创世纪》）的影响，即使现在和那时相比的科技水平已经有了很大的提高，但很多ＲＰＧ特有的元素从那时起一直留传到现代。从一些玩家的角度来看，一个ＲＰＧ如果没有中世纪的设定、击中目标时头上冒出的数字、随机遇敌和无限金钱的供应，就不能称作是ＲＰＧ。

我们的探险就此开始。

日本ＲＰＧ逐渐成为最优势的游戏类型，而任天堂的ＦＣ则成为了电子游戏主机中最具优势的平台，这两者相互依存。让我们逐一回顾这些值得怀念的作品吧……



RPG in FC

这里是一切的开始。《勇者斗恶龙》和《最终幻想》成为RPG游戏普及的基础，《塞尔达》则开启了玩家接触动作RPG的新纪元，而且在美国成为最初销量超过百万的“次世代”作品。《勇者斗恶龙》和《最终幻想》都取得了令人瞩目的成功，但是都没有在欧美获得主流的胜利。

我们是否真的需要那么多动作RPG？尽管他们始终都有着各自的特性。最早的RPG都有着成熟而新颖的想法，而且更有趣的是，让我们将他们和现在的游戏们进行一些比较，看看其中哪些得以有效地流传下来，哪些则没有……

Dragon Quest 勇者斗恶龙



发售日期：日版 1986 年 5 月发售
美版 1989 年发售时更名为《Dragon Warrior》
开发公司／发行公司：ENIX

在第一人称射击游戏史上有《Ｄｏｏｍ》（毁灭战士）、《Wolfenstein 3D》（德军总部3D），在文字冒险游戏史上有《Zork》（大魔域）、而在电子游戏ＲＰＧ史上则有《勇者斗恶龙》，一个崭新的、具有革命性的作品奠定了许多日后此类游戏的惯例与准则，即使许多年后的游戏也不能完全抛弃这些准则，许许多多在“勇者斗恶龙”所发明的原始创意都可以在现在的作品中找到，例如：可以升级的武器和防具、主轴的冒险与次要的事件混杂一起的故事设定、HP 和ＭＰ、可以逐渐增多学习的魔法系统、回合制的战斗系统、皇家与骑士精神和令人恐惧的巨龙。不幸的是在《勇者斗恶龙》中的一些缺点也依然困扰着我们，例如：没有姓名的勇者，刻板的中世纪故事、老掉牙的救公主情节，无所谓个性的主角，和可笑荒谬的只换换颜色就成为不同的敌人的怪物。

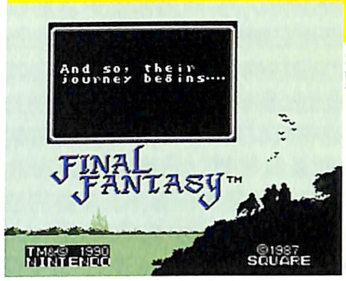
所有陈旧和创新的元素加在一起，在ＲＰＧ的领域诞生了一抹亮色，游戏的构成包括：辛苦地从城市移动到城市，跨过一个又一个封闭的大陆，和每个城镇中的居民对话以得到更多的情报，以及从尝试的错误中学习到搜寻的技巧，这些探索通常都会涉及到探索地下迷宫拿取重要宝物的部分，然后将此宝物拿给需要的人物，接着此人便会指示你到下一个城镇，然后在下一个城镇可以得到下一个探险的目的……等等，如此这般进行下去，一个接一个的ＢＯＳＳ需要你去“处理”。而公主则是最令人“意外”的，她会随机出现在游戏中，或者最后。而最后的敌人叫做Ｄｒａｇｏｎ Ｌｏｒｄ（神龙王），他则提供了一个机会让你选择与他站在同一阵线（就是选择Yes or No），当然没有人会选择Yes！！然后Dragon Ｌｏｒｄ便会变身出它的原形，与你展开一场决斗，然后再优雅的死去（笑）。

《勇者斗恶龙》在日本文化上的影响是无人能及的（只有任天堂的《口袋妖怪》可以与之相提并论），本系列有三个最主要的核心人物，角色设定者——鸟山明（那位以《七龙珠》出名的漫画家）、音乐作曲家——杉山公一、剧本监督——崛井雄二，都因这款游戏成为更知名的创作家，这个游戏系列受欢迎的程度举个例来说：当《勇者斗恶龙Ⅲ》将要发售时，每个日本人都缩衣节食地等着它的发售日，而且它的发售日必须都定在周日或者是假日，以防学生们集体跷课去购买此款游戏，可见其当时的影响力。同时在这个游戏中的治疗魔法“Ｈｏｉｍｉ”现在也成为新一代年轻人对Ｈｅａｌ（治疗）这个字的新语词解释，而且对日本人来说Ｓｌｉｍｅ（史莱姆）这个字所代表的意义就是具有像蓝色洋葱的外表，一双明亮大眼睛的粘糊糊的怪物。

总之，“《勇者斗恶龙》系列”以它独特的感觉与想法打响了自己的知名度，同时也启发了其后的游戏，它定义了一种游戏的新型态也为后继者点燃了一盏明灯，真可谓影响甚巨，且对近代电子游戏ＲＰＧ的启发不少，功不可没。



FINAL FANTASY 最终幻想



发售日期：日版 1987 年 12 月发售
美版 1990 年 7 月发售
开发公司／发行公司：史克威尔

许多人说《勇者斗恶龙》是整个日本电玩工业基础的缔造者，然而真的是如此吗？因为其实只靠它还不足以奠定整个日本电玩工业的基础，只能说它得到了一半的功劳，另外一半则是由《最终幻想》所支撑的。本系列的制作人坂口博信，称这个游戏为他所制作的最后一个大作，但是他“失败”了，他没有创造出一个大作而是创造了一个神话。

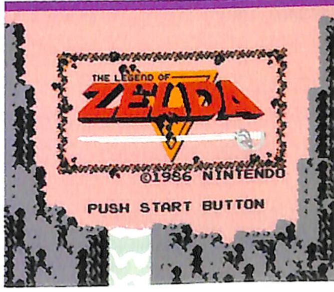
最值得人们注意到的新加入《最终幻想》的游戏成分，就是将队员制度（Ｐａｒｔｉｅｓ）引进了游戏中，玩家控制我方四名角色同时与敌方的其他九个敌人作战，同时操作四个不同的角色开创了新的战斗形式的领域和复杂的变化性，角色的不同职业造就了不同的角色个性，比起《勇者斗恶龙》那类感觉没有血泪的勇者要好得多，而且取而代之的职业种类有多种变化，例如：骑士、忍者、巫师、战士……等等，玩家也可以在游戏中途转职以增进每一个角色所需的能力，武器和防具的属性上不只有攻击力或防御力的基数，在某些装备上还会出现第二种特殊功能的数值（例如冰属性耐性等），在魔法系统上首先导入了八种属性的魔法系统，不同于勇者斗恶龙的单一属性，而且这八种不同魔法属性有著非常微妙的制衡关系。

《最终幻想》还引进了所谓的交通工具的崭新概念，游戏中的主角不再只能徒步而已，他还能坐船、坐独木舟、坐飞空艇……

在故事内容方面，是一群光明战士要去一一击败四种元素的恶魔，重新点燃神圣的水晶，击败古代的邪恶渊源，将和平与爱带回世界，相较于勇者斗恶龙的“救公主”的单纯故事主轴，《最终幻想》的故事加入了世界史上的许多神话，使得故事内容显得更加地有深度，令人惊讶的是，制作人坂口博信是第一次制作游戏，故事能够设计得如此有深度真是难得。

《最终幻想》现在已经是全世界销售得最好的电子游戏软件之一，单就《最终幻想Ⅷ》全世界就销售了600万套，如果说《勇者斗恶龙》是前导的开拓者的话，那《最终幻想》就是最精良的改良者，在每一个部分都做到了完美的改进，这两个游戏都是日本最受欢迎的游戏类型中最成功的两个模范。

The Legend of Zelda 塞尔达传说



发售日期：日版 1985 年发售
美版 1986 年发售
开发公司／发行公司：任天堂

正当《勇者斗恶龙》和《最终幻想》忙于打造电子游戏经典ＲＰＧ的基础时，任天堂的天才游戏设计师宫本茂，也正在努力缔造着另一种完美的游戏类型：动作冒险ＲＰＧ。它最大的创新是，让玩家不再只是周旋于编制好的程序之间，而感觉到自己真的是在探险。宫本茂用他的理念重筑了他童年时候在日本乡野间的历





险。几乎所有的玩家都认为，《塞尔达》之所以获得如此完美的成功，是因为它掌握了探险与发现的乐趣所在。同时避开了当时人气正旺的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这两个经典ＲＰＧ的风头，而推崇更快速的动作和谜题环布的迷宫。它已经不仅仅是“级别”和经验的累积，而代之以增强技能点的道具等等。玩家还必须在各种隐蔽的地方（例如岩石的夹缝和燃烧的灌木丛中）寻找各种贵重的道具。甚至连ＮＰＣ的对话中都含有谜题或者答案。

八个迷宫，每个都各自不同，但都来源于宫本茂自身的经历和想象，每个迷宫的宝物和中小ＢＯＳＳ也都不同，有各自的特性。勇者得到这些宝物都可以直接运用到战斗中来增强自身的实力，以便和最终ＢＯＳＳ对决。

传统ＲＰＧ致力于提升级别、能力，塞尔达则注重漫游、探索等游戏过程。精确的平衡性设计、定位于游戏过程的升级系统、无可否认的年轻茂盛的生命力和乐观的精神，无论从哪方面说《塞尔达》都是真正的经典作品，第一个动作ＲＰＧ，其影响到今天的作品都还可以看得到。

另外，游戏的主人公叫林克，塞尔达是海拉尔王国世世代代公主的名字。

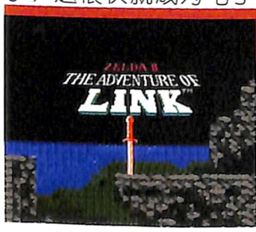
FINAL FANTASY II + III　最终幻想 II + III



发售日期：日版 1988 年 12 月 17 日和 1990 年 4 月 27 日
开发公司 / 发行公司：史克威尔

作为经典的续作，《最终幻想 II》基本继承了一代的结构，还是四个勇者打倒大魔王的故事。《最终幻想 III》则是重建了游戏的系统，也就是“职业系统”，玩家可以在游戏中改变角色的职业，从战士到僧侣、黑魔导士等五种不同的职业体系。职业系统在《最终幻想 V》和《最终幻想战略版》中又再度出现。“ＦＦ III”还有一个重大创举就是开创了召唤系统，攻击时可以召唤出巨大的魔兽作帮手，这很快就成为电子游戏ＲＰＧ的一种基本元素。

Zelda II : The Adventure of Link　塞尔达 II：林克的冒险



发售日期：日版 1988 年发售
美版 1989 年发售
开发公司 / 发行公司：任天堂

对一个有着ＡＲＰＧ创始意义的大作续作而言，《塞尔达 II》可以说是“塞尔达系列”中的黑马，宫本茂并没有取消其中动作的因素，而是加上了卷轴的视点，林克依然有经验值的设定和八种魔法。有趣的是，《塞尔达 II》中的城镇名字后来又出现在《塞尔达６４》中……

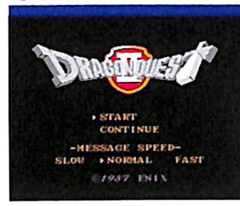
MOTHER　地球冒险



发售日期：日版 1990 年发售
开发公司 / 发行公司　任天堂

当地球冒险在超任上发售的时候，美国玩家大都指责它过分简单的画面，但是它在日本却得到了欢迎，因为它是ＦＣ上面《ＭＯＴＨＥＲ》的续作，代表着一种独创的图形视觉效果。不幸的是，《ＭＯＴＨＥＲ》当初虽然翻译完成但却并没有在美国发售，因此美国玩家将这个系列视为垃圾……

Dragon Quest II　勇者斗恶龙 II：恶灵的众神



发售日期：日版 1987 年发售
美版 1991 年发售
开发公司 / 发行公司：ENIX

《勇者斗恶龙》可以说是完全继承了一代的优点而且加以发展的作品。队伍中可以有三个同伴，攻击型、魔法型、平均型。本作增大了游戏的容量，地图是一代的四倍，还增加了航运的交通工具和著名的移动手段——传送门。

Dragon Quest III　勇者斗恶龙 III：传说的终结



发售日期：美版 1992 年发售
日版 1989 年发售
开发公司 / 发行公司：ENIX

同伴队伍由原来的三人增加到了四人，而且可以从以下不同的同伴中选择：士兵、战士、商人、魔法师、僧侣……最重要的一点是，可以在游戏通关一遍之后再次选择开始，继承第一次的人物数据。

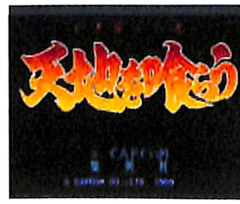
Dragon Quest IV　勇者斗恶龙 IV：志同道合的人们



发售日期：日版 1990 年发售
美版 1994 年发售
开发公司 / 发行公司：Enix

《ＤＱ IV》开创了电子游戏ＲＰＧ的一种崭新的叙事方式：群言体。每个主角都有其各自的故事线索，其中甚至有职业商人特鲁尼克专门发财致富的部分。到了最后，这几个部分的主角才联合在了一起。本作也是首次在游戏战斗中引入了自动战斗系统。

Destiny of the Emperor　吞食天地



发售日期：日版 1989 年发售
开发公司 / 发行公司：KOEI

将历史题材与ＲＰＧ结合，《吞食天地》虽然并非其元祖，但在所有优秀并屈居二线的元老级ＲＰＧ中，《吞食天地》无疑获得了最大的成功。将一般ＲＰＧ角色的血格数换为兵士数虽然只是一个换汤不换药的设定，却在基本上保证了历史战略题材的感觉。行军兵粮的设定为以后不少游戏借鉴，而在这款游戏中，继续提炼战略游戏感觉以外，也能在很大程度上提供给玩家以紧张感，这在当时的ＲＰＧ类游戏中是不多见的。另外值得一提的是，由于题材的特殊化，同伴的数量和培育角色的自由选择度也超过了其他的同类游戏，实属早期ＲＰＧ精品。



初识RPG

篇外 一

作者简介：KING
原《电子游戏软件》创刊编辑
原《电子游戏与电脑游戏》创刊编辑
虚拟网络社区“游乐网”策划
知名撰稿人及动漫游作品翻译家
游戏制作人

文：KING

在习惯于只能操纵着小人或者飞机在屏幕上威风八面地灭掉敌人这一游戏方式的世界中，突然看到了完全不需要反射神经与操作技巧的游戏，而且还听说这样的游戏是在日本最受欢迎的游戏类型的时候，带给自己的冲击感实在是难以言喻的。

那应该是1990年的暑假，有亲戚从日本带回来了几盘红白机的卡带，在其中一盘的封套上看到了熟悉的“龙珠”风格的角色画像，不过游戏的名字并非《DRAGON BALL》，而是叫《DRAGON QUEST Ⅱ》。

必须承认，那时当满心欢喜地插入卡带接通主机电源后，出现在屏幕上的画面带来的惟一感觉却是——完全的不知所措！好不容易从开始画面签了个“阿阿阿阿”的名字以后进入游戏，却只能操纵着毫不生动的小人在同样毫不生动的地图上茫然地到处走动，而且又是天书一般的全日文假名环境……于是，在最初看了一眼之后的好些天内，基本上《DQ Ⅱ》就那样子搁置在了游戏机的旁边没再动过。

直到后来的某一天，记不清楚是在打通了某代《双截龙》还是《恶魔城》之后暂时没有了新的挑战目标，百无聊赖之下终于又将那卡带插到了FC的上面，开始琢磨这玩意到底该怎么玩，以及这种游戏究竟有什么好玩……查字典和胡蒙乱试自不消说……就这样，逐渐了解了哪个指令是交谈哪个指令是调查，并且该在什么时候使用这些操作。

真正令小KING有成就感并且开始领会到这种游戏令人入迷之处何在的，大概主要是来自这样两方面的体验：一是在指令选择方式的战斗中感受到了自己的成长，原本需要选择好几次攻击指令才能消灭，同时会把自己整得很惨的敌人，成长以后一见面轮不到它出手就可以将其一击干掉，那种确实地感受到自己变得强大的心情，是当时任何动作游戏都无法带来的；第二就是开始在冒险中体会到那种在复杂的剧情中靠自己的判断去探索答案的乐趣，尤其因为是日文游戏，首先想要理解那些从NPC口中听到的普通信息时就有着需要查字典琢磨语意的那种解谜的心情，那种感觉的快乐甚至令小KING在达到能够毫不费力地阅读日文的程度后，也常常会怀念当初那段生涩的时光。

将生涯中体验的第一个RPG完成所用掉的时间是漫长的，虽然具体时间记得不那么清楚了，但至少是经过了将近一个学期之久。每次提升了等级或者得到了新的装备、每次打倒强敌后可以前往新的版图……都不断地带来欣喜和更多对今后冒险中会出现的疑难与险阻的期待。可能因为是第一次接触的关系吧，那种强烈的投入度和激动心情在随后玩《吞食天地》甚至几年后的《最终幻想》时都不容易再次体验到。尤其是在最后决战的时候，那真的是有一种自己就是勇者而终于面对大魔王的振奋心情啊。记得那场对决是在一个午夜展开的，看完结尾画面兴奋不已地难以入眠已是凌晨两点左右……如果用后来看到的RPG概念来解释，当时确实是有那种角色扮演的代入感而深深地被游戏所感动着的。

就这样，小King作为玩家的脚步在那时踏入了一个全新的世界。如今想来，无论是作为撰稿人、翻译者还是游戏制作人的身分，回望那段第一次接触RPG并为之入迷的日子，都将永远是值得怀念的第一步。



RPG in MS

世嘉Master System上惟一著名的RPG就是《梦幻之星》。



PHANTASY STAR　梦幻之星



发售日期：美版1988年
开发公司/发行公司：世嘉

《梦幻之星》创造了两个RPG历史之最，一个是由于“《勇者》系列”和“《最终幻想》系列”从未登陆过任何世嘉平台，世嘉FANS必须要转战别的平台才能玩到，而《梦幻之星》令他们令他们觉得即使付出这样高昂的代价也是值得的；第二个也许是更重要的原因，《梦幻之星》是第一个登陆美国的电子游戏RPG，对许多大洋彼岸的美国玩家来说，《梦幻之星》是他们RPG的启蒙之作。



《梦幻之星》和其他“普通”的RPG相比最先一个不同的是，无论《勇者斗恶龙》也好，还是《最终幻想》也好，故事的主角都是“勇者”，但是在《梦幻之星》故事中，一开场，“勇者”（内罗）就死了。勇者的妹妹爱丽斯则担当起拯救世界打倒伪王拉锡克的任务。爱丽斯的设定和现在流行的各种以女人做冒险游戏主角的游戏最大的不同是，她不是靠34D以上的身材诱惑玩家，而是靠她自身坚强的人格魅力。其他的同伴设计得也很有特色：神奇的智慧生物“喵”，外形是一只令人爱不释手的小猫（当然它的亲戚们已经遍布到现今各种RPG当中）；为了全星人类的自由而战的刚强战士奥丁；最厉害的精灵魔法师挪亚……和这群人一起旅行本身就是莫大的乐趣。



《梦幻之星》的世界设定也非常令人满意。整个阿尔戈斯星系由三颗行星组成：绿色的帕尔马、沙漠的莫塔维亚、冰雪之地佐洱地，而最终的BOSS则是来自于深远之暗的罪恶的结晶——黑暗力量。





《梦幻之星》在世嘉8位机上的音乐和图像效果都惊人地完美。有些歌曲即使十几年后的今天依然会在你脑海中回荡。而原本在《DQ》和《FF》中简陋的城镇和地图在《梦幻之星》中显得是那么真切。甚至配角和村民角色的肖像也都栩栩如生。迷宫是最令人印象



深刻的：每一个画面展开来都是第一视角3D画面的标准透视，即使人物只能在这样的背景中移动十步，但在当时的游戏中，这样的画面已经足够令所有的游戏者感到震惊了（要知道，这比《重返德军总部3D》还要早四年）！

《梦幻之星》为电子游戏RPG尤其是美国的游戏所做出的贡献是非常多的。时空世界、深刻的角色刻画、令人震惊的画面、完美的游戏过程……毫无疑问这部作品（及其系列）值得作为最伟大的RPG作品来尊敬。

第一次RPG接触

篇外 二

文：午睡的纯银

作者简介：纯银
“电脑商情报·游戏天地”副主编
知名游戏撰稿人
电玩文化倡导者
以笔名“午睡的夜叉”创作了大量在网络上广泛传播的美文

如果我问你，第一次是怎么学会识字的，你答得出来么？

所以如果你问我，第一次是怎么学会玩RPG的，我也同样张口结舌。RPG就是RPG呗；RPG还不简单，角色扮演游戏呗；无非就是对话接任务练功打怪升级拯救世界和女主角谈恋爱，一切自然而然。当RPG已经成为我们生活的一部分，如同睡前刷牙般亲密无间，你还想得起曾经玩过的第一款RPG么？

我第一次玩RPG是在1994年，PC机，精讯出品的《侠客英雄传》。神将它赐予我，开启天堂之门，八百个天使护送着它缓缓落下，降临于一张5寸盘上。问题是你猜到了开头，却没有猜到结尾。那张五寸盘居然有坏道，一个关键的地图文件吭都没吭一声就杀身成仁，因此我在朋友家第一次见到它的时候，画面全黑，只有一个Q版小人儿在黑屏上闷着头乱走。朋友对我念咒语一般地说：上五左三上二右七下四右五……仿佛是在破珍珑棋局。只见他娴熟地操纵小人儿按照那个行动方案走了一分多种，忽然画面一亮——他出城了！开始战斗了！他胜利了！

天可怜见，他居然就在一个地图画面全黑的游戏中生生练到了8级，其间数次找不着路回城，屈死野外。他的诚心再次感动了上帝，一千六百个天使护送着《侠客英雄传》降临于另一张完好的5寸盘上，降临于我的手中。临别时他们手忙脚乱地给我套上布衣，又把一柄木剑塞到我的手中，将我送到了另一个平行时空的武林江湖。这里的人只会将同一句话翻来覆去地说个不休，城外蟊贼出没，城内奸商挨求。我在一些玄而又玄的暗示下向正前方进发，我觉得那里有我要寻找的东西，而不管那是什么。

很快的，我以为我找到了。那就是一个女人。图片显示那是一个娇怯怯的美女。我帮助了她而她以身相许，我急不可耐地答应了她——事后这被证明是一个错误。她总是在城里痴痴地等着我回来，当我挂满绷带回到她身边，画面一黑，我的HP、MP全满（几年后一个日本H游戏亵渎了这种温情）。那时我不仅思春，又恰好孑然一身，觉得就这样和她共度一生也好，但命运将我推向远处，我的好奇心令我无法抗拒情节向前发展。见鬼！我在下一段历险中又遇到了一个美女！

这无疑令我感到了莫大的幸福。但哀莫大于已婚，她接受了我的帮助而拒绝以身相许，原因大约是我已经和上一位美女好过了。我觉得她这种想法很自私很封建很冷酷，却也只好抖擞精神舞剑前行。这款游戏的情节无非是邪派为祸江湖，大侠拯救苍生什么的老套，说实话我现在已经记不大清楚了，倒是邪派的BOSS都以天龙八部来命名，天王龙王什么的，看上去十分气派。大侠挨个拯救了被攻击的各个门派，学成天下绝学，打倒魔头笑傲江湖。然而大侠却十分悲伤，因为他在游戏历程中一共遇到和帮助过五位美女，其中第五位十分合大侠的调调，这时大侠甚至开始咒骂他的原配美女为黄脸婆——因为在这款游戏中，主角只能娶一个女人。

这几乎就是我玩过的第一款RPG的全部残存的回忆，关于潦草的爱情之悔不当初。它开启了天堂之门，之后的8年里我一直是一个忠实的RPG发烧友。事隔多年之后精讯又出了《侠客英雄传3》，我没有玩，我想把那个傻乎乎的小人儿、那段潦草的爱情和美妙的冒险雪藏起来，不受任何打搅和亵渎。那几乎已经成为我最珍贵的回忆的一部分，类似于初恋，那是一种怦然心动的窃喜，如同阿里巴巴将手放在宝藏的大门上，用力地推了下去。



RPG in GB

任何平台想要成功都需要大量的游戏。而在日本，任何平台想要成功都需要大量的RPG。任天堂当时得到了史克威尔这样顶级的开发公司支持，因为RPG并不需要太多处理速度和图像增强上的要求，因此可以比较方便地移植到掌上游戏机的平台上去。

FINAL FANTASY Legend II 沙加Ⅱ：秘宝传说



发售日期：日版1990年12月发售名称《沙加2 秘宝传说》
美版1992年9月发售；1998年8月复刻
开发公司／发行公司：史克威尔
发行公司（复刻）：Sunsoft

《最终幻想》创造了一批狂热的爱好者，他们只要听到“史克威尔”或者“最终幻想”的名字就会激动不已。所以发售该作美版的时候使用了“《最终幻想传说》”的名字，但实际上日版是《魔界塔士沙加》的续作（也是后来著名的沙加系列的前作之一）。即使它并不是真正的《最终幻想》，也有很多人在听说它发售的消息后就早早地预订了GAME BOY。

勇者在这个故事中要收集失踪的父亲所留下的77个秘宝，它们分散在十几个不同的世界中，通过世界树相连。有阿波罗的世界、维纳斯之城等等。每个世界都有着有趣的任务和NPC，还有等待挖掘的秘宝……

战斗系统也很新颖。“《沙加》系列”是日本RPG中自由度最高的系列之一。武器如果使用得过多会损坏。某种特技使用得更多则会提升相应的能力。在传统的四人队伍中会加入第五个不受控制的辅助角色，有时是强大的帮手，有时候却是你必须保护的对象。但最后你会发现，每个队员都是队伍中不可或缺的部分。

Pokemon 口袋妖怪



发售日期：日版1996年发售
美版1998年9月30日
开发公司／发行公司：任天堂

如果想制作任天堂的明星图谱那么可能会是如下的名单：马里奥、林克、大金刚、卡比、星际火狐还有……比卡丘！

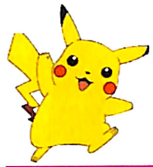
这只可爱的电花鼠和它的149个宠物小精灵兄弟以不可思议的速度风靡整个日本。与其相关的各种产业也都着了魔一样地疯长，从钥匙扣到飞机喷漆全都是这只比卡丘，口袋妖怪的风潮甚至在美国也开始流行起来。它到底成功在哪里？

表面上看来，这部作品和其他的RPG没有什么两样——城镇、迷宫、NPC、敌人、回合制战斗系统。但是口袋妖怪还有两个最大的不同点：收集和育成。

故事很单调，但是这部作品的重点在于“收集全部的150只宠物！”。再没有比这个更加蛊惑人心的口号了。通过这款游戏你很快就会成为这个世界上的动物学家，去各地收集各种稀有的宠物，然后将它们培养得更强！这其中的满足感难以用语言形容。



游戏中最具创意的地方是，任天堂发售了红蓝两个版本（在日本还有第三个版本）的《口袋妖怪》。版本间惟一的区别就是一些宠物的出现率，甚至只有唯一对应一种版本的宠物存在。你可以和亲朋好友交易或者委托培养宠物，让他们成长和“进化”得更快，最后令你的宠物变成整个街区最厉害的神宠！这是迄今以来能



够令心性孤独的RPG玩家心甘情愿融入社会的最佳手段。

而和另一种收集性的游戏——万智牌相比，口袋妖怪的花费可要小得多了，但可用来消遣的时间却比前者多得多……

FINAL FANTASY Legend 魔界塔士沙加



发售日期：日版1989年12月发售，名为《魔界塔士沙加》
美版1990年9月发售；1998年复刻
开发公司／发行公司：史克威尔
发行公司（复刻）：Sunsoft

矗立在世界中央的魔塔据说可以带来天堂。四位勇者攀登高塔去寻求答案。四个独一无二的世界、四种元素（地、水、火、风）……



独特的三个种族：人类依靠装备来强化；变异体在战斗后随机提升能力；怪物系依靠吃掉战利品的“肉”来进化。最令人诧异的是，好不容易干掉了大魔王阿修罗，勇者们却掉回塔底重新开始真正的游戏！而最后等待大家的却是这个世界的创造者——上帝！这一切不过是创造者的一场黑色幽默而已。但勇者愤怒的铁拳已经足够让他的傻笑停止！

FINAL FANTASY Adventure 圣剑传说



发售日期：日版 1991年6月发售，标题为《圣剑传说》
美版1991年11月发售，1998年8月复刻
开发公司／发行公司：史克威尔
发行公司（复刻）：Sunsoft

历史上最完美的动作RPG应该是超任上史氏的《圣剑传说2》（美版《玛娜的秘密》）。本作是它的前作，建立了玛娜树系统。从武器、魔法到道具都各有长短，要靠玩家自己取舍。值得记载的还有史克威尔的两大吉祥物：大脚鸟和莫古，也是在这个系列中诞生的。最重要的创新是，你可以随心所欲地杀死挡路的村民。这一点已经成为现在最新型作品所刻意推崇的系统了。

FINAL FANTASY Legend III 沙加 时空之霸者



发售日期：日版1991年12月发售 标题为《沙加 时空之霸者》
美版1992年9月发售，1998年8月复刻
开发公司／发行公司：史克威尔
发行公司（复刻）：Sunsoft

这部作品应该是《时空之旅》的雏形。三名主角和过去的勇者沙龙一起拯救世界。他们在过去、现在、未来三个时空中穿梭，玩家在过去所做的事情可以影响到现在和未来。

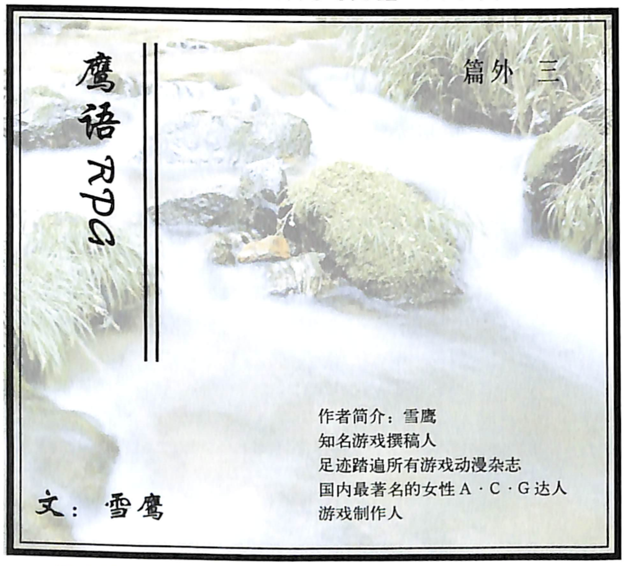




Link' s Awaking(DX)　塞尔达传说：林克的觉醒（梦见岛DX）

发售日期：美版1993年发售，DX版1998年12月发售
开发公司／发行公司：任天堂

宫本茂的那些伟大的作品通常都有着共同的特色：纯真和简单，而这正是可以发挥GAME　BOY 长处的地方。尤其是超任版的《塞尔达传说》发售之后，“《塞尔达》”系列出现在ＧＢ 平台上的呼声也越来越高。众望所归之下，《塞尔达传说：林克的觉醒》终于发售了。



鹰语RPG

篇外　三

文：雪鹰

作者简介：雪鹰
知名游戏撰稿人
足迹踏遍所有游戏动漫杂志
国内最著名的女性Ａ·Ｃ·Ｇ达人
游戏制作人

偶接触的第一个RPG是MD上的《Shining　in　the Darkness》(光明与黑暗)，也就是后来大家所熟知的“《光明》系列”的第一款作品。那时还是《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》之类ＳＴＧ 游戏比较盛行的时候吧，第一次玩ＲＰＧ感觉很新鲜，虽然不懂日文但还是被深深地吸引了。“原来还有这种游戏啊”，握着手柄兴奋地想。之后的一个月就深陷在该游戏里不能自拔。感觉实在太惊奇了，和以玩过的那些ＳＴＧ 完全不一样，每天都会有新的进展新的刺激。所有的冒险都发生在一个迷宫里，但却有着无穷的乐趣。最初以为迷宫只有那么一两层，但随着冒险的深人、获得关键的情报或取得重要的道具，迷宫亦逐渐变得越来越广大、深邃。有旋转的房间、会变形的墙壁、地板陷阱、盘旋的楼梯……

每当打开一扇被锁着的特殊大门、每当发现原来应该是墙壁的地方突然开通出现了新的走廊、每当走到一片新的区域都会心跳不已。第一视点也带来不少刺激，特别是在黑暗的长廊中行走，得提心吊胆地注意是否有陷阱，突然前面的叉路传来一阵巨响，随即一只巨大的螃蟹赫然出现在面前，然后就是一场死斗。因为毫无准备就碰上这么一只小ＢＯＳＳ，所以费了好半天工夫才得以解决，打完之后手心里已全都是汗了。当时的惊惧深深地刻在自己的记忆里，直至N年以后在玩SS上的续作《Shining　the　HolyArk》时看到同样的小BOSS螃蟹出现备感亲切，不过因为ＢＯＳＳ 的出场不再那么突兀或者也因为玩过了太多的ＲＰＧ，所以根本就不会被吓到。

现在回想起来，还挺怀念第一次接触ＲＰＧ 的时候被吓得心惊肉跳的那份刺激呢！而且那时还没什么攻略杂志可看，一切都靠自己的摸索，所以就很认真地一笔一划地把地图画下来。那本厚厚的记录了全地图的笔记本至今还珍藏着（笑）不过也因为不懂日文，有时还卡了好几个地方，比如最初在旅馆里找宿屋休息就找了老半天，然后才发现是要按一下柜台上的铃。有时ＮＰＣ 提供了让游戏继续下去的情报，但却因为看不懂而只能四处转悠自己去找。初次接触ＲＰＧ 的快乐令偶喜欢上了这类游戏，感觉自己像是进人了一个奇幻的世界，一切新鲜的事物都由自己来开创和发现。



RPG in PC-E

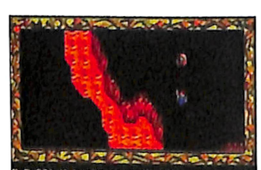
在美国，TurboGrafx-16 并未真正发售，而在日本，PC-E 却是当初世嘉MD的竞争者，它的附加ＣＤ 机则曾经和超任有过较量。因为一些很愚蠢的原因，TurboGrafx-16 没能大举登陆美国，对应其的RPG 也并不多，但是后续的Turbo　Duo 却是第一个带CD 的游戏机，因为容量的大幅扩增，美国的开发者开始制作《福尔摩斯》这样的游戏，而他们的日本同行则在CD 中加入了大量的音乐文件、动画文件等等，这是游戏史上发生在1991 年的革命。



Ys Book　Ⅰ＋Ⅱ　伊苏国物语１&２

发售日期：美版1989年
开发公司：日本Falcom
发行公司：NEC

《伊苏国物语》也许是最庞大的ＲＰＧ 作品系列，它的五代作品横跨了FC、世嘉Master　System、世嘉MD、超任、PC-E、Turbo　Duo甚至PC，周边的CD产品也数不胜数。《伊苏国物语１＋２》的动画在日本人眼中也是非常精致的，但是在美国它们并不知名。直到《伊苏国3》在世嘉ＭＤ 和超任上推出，美国人对《伊苏》的印象最多也只停留在Turbo　Duo上。



《伊苏》的最大长处在于音乐，而且是当时令人震惊的音乐效果，Falcom的内部乐队Sound　Team　JDK将游戏音乐带人了混音的世纪。凡是游戏音乐的爱好者，都不可能不熟悉《伊苏》系列。

同时，也是自《伊苏》开始，游戏中出现了大量的电影动画和声优，这是多媒体载体技术革新所带来的又一大好处。



YsⅢ Wanderers from Ys　伊苏国物语 Ⅲ



发售日期：美版 1991 年发售
开发公司：Falcom
发行公司：NEC

《伊苏Ⅲ》和前代有所不同。在视角方面采用了卷轴的侧视方式，有点像《塞尔达Ⅱ》。但是这些变化并不妨碍《伊苏》成为经典，它任何一方面体现着良好的控制性和完美的音乐……



噩梦的开始

篇外　四

文：李牧阳

作者简介：李牧阳
A·C·G达人
2002年度上海东方电视台"卡通新概念动漫嘉年华"主办及策划

当时，我是看了一本介绍这个游戏中出现的道具与咒文的书后才决定去找到这个游戏的。我想，这一定比《绿色兵团》或者《沙罗曼蛇》中的任何一个都要有趣。

套用《百年孤独》的句式，应该这样说：在很多年以后，我终于知道了这个游戏叫做ＲＰＧ。

然而，在我十几岁的时候，完全不明白游戏中为什么没有喷火的怪物向我扑来，在一群小方块与对话框中，我无所适从。

我维持着一种在泡火星姑娘的无力感，我根本不知道该做什么，一切都不在我的知识范围内。不能跳跃，不能挥手，我甚至去尝试着移动不碰到任何一个物体，抄下对话并试图找到另一个相同对话。

然后我出城了。这是另一个噩梦的开始。

在第五次重新游戏之后，我妈妈看到我坐在电视机前，屏幕上的俄罗斯方块慢慢下落。

那是我暑假里唯一得到的礼物，而当时报纸上又在大肆宣扬游戏机并不能开发孩子的智力甚至对视力与大脑的灵活度有影响。象我们这样大的孩子只能用学习机与被子来掩盖自己玩游戏的事实。

当时我手上除了一盘《俄罗斯方块》，不可能再得到别的了，我拿着它去问店里老板。

他说："啊，这是文字卡。"

"文字卡，是坏卡的统称么？"

"不是，看这里。"

"王子与公主，还有恶龙，老童话的俗套。"

我当时在装模作样地看我爸爸的《围城》。

"是攻略，就是教你如何进行游戏的教程。"

说实话，那实在算不上什么攻略，只有简单的故事介绍而已。

但是，我居然从这堆日文中爬了出来，屹立，说："哦哦，难道只能到这里为止了么，不行啊！！"

慢慢开始了解选择这个字符是可以增加ＨＰ的东西的，而这个字符也是需要用钱去购买的。记下一串字符就可以在下一次游戏时继续上次的进度……

如果要我重述进行游戏的过程的话，完全没这样的可能。说到底，这个游戏是由于巧合、毅力与重复等等因素才进行下去，直到通关的吧。

关上电视的时候，那种感动的情绪依旧紧紧地包裹着我，但，后来看到一些杂志上说到那样惆怅的感觉却是完全没有……有的，只有"终于结束了"的感情吧。

这样的感觉在五元一张游戏碟的时代，也许怎么样也不会被人了解的。

对于不了解的故事，根本看不懂的对话，不知所以地摸索着前进，在这样的情况下结束游戏，能说出"啊，这个游戏好令人感动"的人，至少我这样的人是无法明白的。

后来又通了数遍，所理解的剧情也差不多慢慢地能与被称为真实的东西划上平行线。但，如果谈到感动的话，大概只有在绝处逢生的时候捡到药草之类的事情。

想说的是，这样的年纪，这样的游戏，能有的感动，大概只有这些。在不了解爱情的年纪，可能对爱情的感动也是"终于牵到她的手了"的这种获得感吧。

在很多年之后，我看到了它的"七代目"。

"《ＤＱ Ⅶ》，你玩过吧。"我看着它薄薄的样子。

"多少钱？"

"五元。"

我想，有多少孩子会因为五元钱的价格而买下它，然后当作飞碟甩上邻居家的房顶呢。

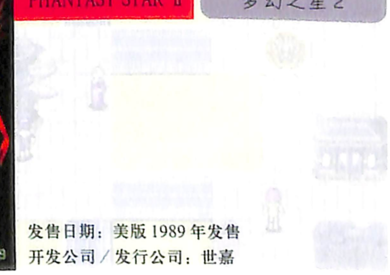


RPG in MD

众所周知，世嘉ＭＤ在日本并未获得成功。这对一个没有主流ＲＰＧ厂商支持的主机来说是必然的命运。但是对于世界上第一个真正的１６位主机，我们还是应该为它留出足够的空间来介绍……

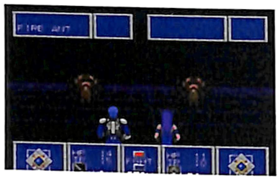
PHANTASY STAR Ⅱ　梦幻之星 2





发售日期：美版 1989 年发售
开发公司／发行公司：世嘉

初代的《梦幻之星》赢得了成千上万玩家的心，那么二代要怎样做才能更加完美？答案是：很多！《梦星Ⅱ》可以说是ＲＰＧ中最完美的续作之一，是一个完全继承初代思想和意志的光辉例证。《梦星Ⅱ》发展了阿尔戈斯星系的宇宙构成，给玩家们一个全新的关于这个神秘星系的故事……



故事一开始是行星摩塔被生化怪物问题困扰。但实际上这些怪物只是冰山的一角，中央电脑MOTHER BRAIN对人类的背叛才是关键。但继续挖掘的结果，你一定会被阿尔戈斯星系真正的秘密所震惊……

是什么令《梦星Ⅱ》如此经典？从画面、音乐、游戏性……都远远超越了8位机的ＲＰＧ。丰富多彩的个性肖像、幻想空间般的战斗背景、制作精良的动画……角色也令人一眼难忘。

《梦星Ⅱ》最令人激动的是她将一代的故事编人了2代的神话体系。同样是阿尔戈斯星系，但是细心的玩家很快就会发现三个行星的名字已经有了程度不同的简化，而一代中爱丽斯女王和她同伴们的事迹已经成了一千年前的神话，原来的沙漠行星在他们的努力下现在已经变成了绿色的乐园。当然黑暗力量也依然是蠢蠢欲动的。

而其中对善恶的不同对比也加深了《梦星Ⅱ》故事的深度。新人类ＮＥＩ的死是无可避免的，而被所谓的科技冲昏了头脑的来自太阳系的人类就更加地可悲……能够玩到这样精彩的作品的玩家是最幸运的。



Shining Force　光明力量

发售日期：美版1993年发售
开发公司／发行公司：世嘉

自从《勇者斗恶龙》开始，传统的ＲＰＧ就已经习惯了无休止的互砍和偶尔的魔法大战，几乎是不用动脑筋的战斗……但是世嘉的游戏开发者们想要令游戏变成要动脑筋才能进行的类型，于是《光明力量》——现今所有策略型ＲＰＧ的始祖诞生了。

也许在这之前，任天堂的“《火焰之纹章》系列”已经有过类似的尝试，但是世嘉ＭＤ16位的机能令《光明力量》可以向这个目标迈出历史性的一步，而且在所有美国的ＲＰＧ爱好者看来，《光明力量》是他们接触到的第一款如此类型的ＲＰＧ。

《光明力量》的真正魅力就在于他革命性的战斗系统。融合了传统ＲＰＧ的战略游戏，玩家从未感受过仅仅是操作手中角色的方向和移动是如此地具有战略性。角色在战斗过程中依然是回合制，但是其位置和面对的方向变得非常重要，因为攻击有了攻击范围和方向的相关参数！而不同的职业也拥有不同的战法，战士系的适合近身猛砍，而弓手则要躲在隐蔽处暗放冷箭，不同的魔法也有不同的效果和范围（受史克威尔的影响）……无论你是采用各个击破还是包围战术，战斗胜利后都会有无比的成就感。

战斗中栩栩如生的画面和众多的同伴们富于个性的肖像，令《光明力量》的战斗不仅好玩而且好看。每一个接触到《光》的玩家都会由衷地感激她为自己带来如此美妙的享受。



Lunar:The Silver Star　银河之星

发售日期：美版1993年发售
开发公司：Game Arts
发行公司：Working Designs

有些游戏有着某种魔法，令她不能被语言所表达。无论是画面、音乐、故事、角色、战斗系统……全都是如此的完美，令人在赞叹的时候却不知该从何处开始说起。要知道，整体的效果要比单个元素一一列出要重要得多，而一部在各个方面都如此出色的游戏显然更加难得。这便是《银河之星》。



要想准确地指出到底是什么令《银河之星》如此伟大，我想这不可能。画面丰富多彩，动画和声优非常完美，战斗系统中规中矩，音乐沉静而感人，情节也是很单纯的勇者冒险。

那么究竟是什么令《银河之星》与其他的ＲＰＧ不同？简单来说答案是“用心感受”。也许有很多的ＲＰＧ都是走得奇幻路线，还没有理解就囫囵复制一气。但《银河之星》不是这样，它不是简单地复制《野蛮人柯南》或者《龙枪》，而是经过思考，展现出她的理解，而不是被他们的陈规所束缚。



作为美国本地代理的Working Designs公司也因为《银河之星》而逐渐被人所熟悉，他们幽默而俏皮的翻译风格也俘获了众多ＦＡＮＳ的心。《银》在美国每一个续作的推出都得到了开发者的关照。所有这一切，使得玩家们成为最终的受益者（译者按：回想中国的软件代理公司……我们只能望洋兴叹了）。



Shining in the darkness　光明与黑暗

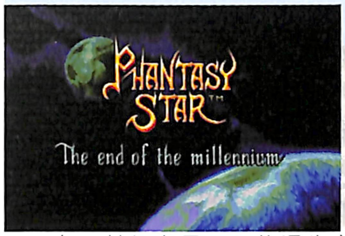
发售日期：美版1991年发售
开发公司／发行公司：世嘉

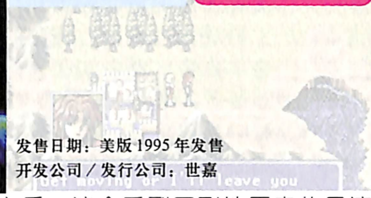


这是“《光明》系列”的第一部作品。众所周知，光明系列有很多分支，“《光明力量》系列”是战略RPG，《光明智慧》是动作ＲＰＧ。其他的光明ＸＸ（比如黑暗、圣柜）等等则是传统的主视角RPG。看上去像PC游戏但是操作起来却是标准的电子游戏。



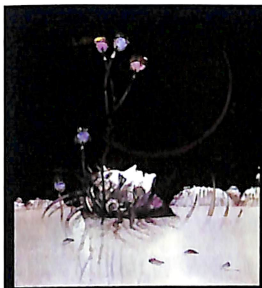
PHANTASY STAR Ⅳ 梦幻之星Ⅳ





发售日期：美版 1995 年发售
开发公司 / 发行公司：世嘉

在《梦幻之星Ⅲ》的退步之后，这个系列回到她原来的足迹上去。令玩家们感觉到，前一代的故事就好像是现实世界中的博物馆那样，引人回味。阿尔戈斯星系、生化怪物、暗黑力量……这些都是那么地熟悉。在某种意义上，这款RPG 是MD 游戏水准的标榜之作，无数人曾经沉迷在这行星的世界中，至今难以忘怀……



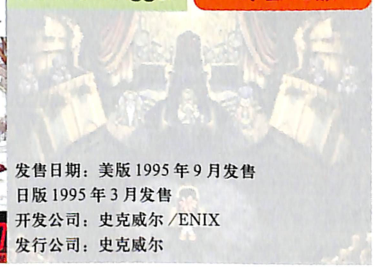
RPG in SFC

超任主机是为了制作成适应究级的RPG 的平台而被设计的，她的主处理器的运算速度只有世嘉MD 的一半，但是她的画面、颜色、操作和音效都是超级的，虽然慢但是漂亮，这就是她强于MD、而且更适合于表现当时究级的2D RPG 的优势所在。

任天堂不但在硬件上超出，而且在软件上还有当时最厉害的软件商——《勇者斗恶龙》系列的ENIX 和《最终幻想》系列的史克威尔的鼎力支持（而日后索尼PS 之所以能打败任天堂而在电子游戏业界称霸也是建立在这两大厂商的支持的基础上）

Chrono Trigger 时空之旅

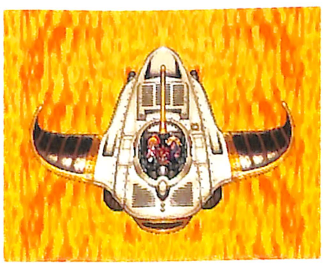




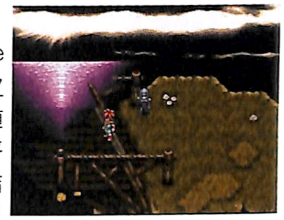
发售日期：美版 1995 年 9 月发售
日版 1995 年 3 月发售
开发公司：史克威尔 /ENIX
发行公司：史克威尔

从最初浮现于脑海的钟摆，到游戏中多重的结局，史克威尔为这部作品的定义是RPG 的终结，一切RPG 的楷模。《时空之匙》可以说空前绝后。她由三位天才的共同协力而诞生：史克威尔方面的制作人坂口博信、《勇者斗恶龙》的幕后剧作家崛井雄二、全日本最畅销漫画作品《龙珠Z》的作者鸟山明。这三个人的智慧碰撞出的火花随着时间的推移而愈发显得灿烂和光辉。

《时空之旅》最精华的地方莫过于时间旅行——并不是类似蝴蝶效应或者是平行星系这种高深的时空理论，在《时》中的旅行轻松得就好像星期六早晨的动画片。



这样轻松的氛围使得玩家能够自由地享受不同的时代和设计者精心安排的旅程。从非洲战鼓和山顶洞人，到遥远的未来，所有的时代都被紧紧联系着，在这个虚拟的游戏世界中相互影响着……



另一个有趣的因素是“New Game＋”，也就是世界从大魔王手中解脱之后，玩家可以继承所有的级别、武器和道具……开始新的游戏。这当然会破坏平衡性，但是却可以令玩家自由地选择结局——到恰当的时代打倒大魔王就可以引发相应的结局。结局的数量有十几个（当然有些极为相似）。这使得二周目的进行变得更有意义。

迷人的角色、自由的时空之旅、值得一而再再而三的冒险……拥有了这些的《时空之匙》令人永难忘怀……

Lufia Ⅱ: Rise of the Sinistrals 四狂神战记Ⅱ



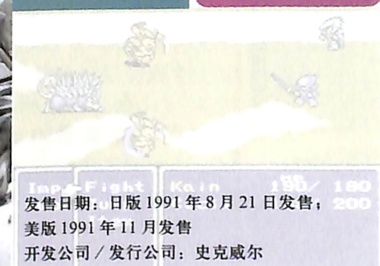


发售日期：美版 1996 年发售
开发公司：Neversoft
发行公司：Natsume

《四狂神战记》初代那完美的平衡令她在传统RPG 中占有一席之地。而且是迷宫机关型RPG 的顶尖之作。当她宣布将会在超任上发售时，很多FANS 为之震撼！这使得他们抛弃了崭新的PLAY STATION 或者土星而重新拾起老旧的超任盒子，来玩这个16 位的RPG。并且再一次被她那精心的设计和完美的2D 贴图所感动。这可能是游戏时代由2D 向3D 转型所经历的一段特殊的历史时期，被后人称作超任的黄金时代。为了和3D 画面抗衡而全力制作的精美手绘背景贴图，这在今天看来，依然值得留下感动的泪水。

FINAL FANTASY Ⅳ 最终幻想Ⅳ



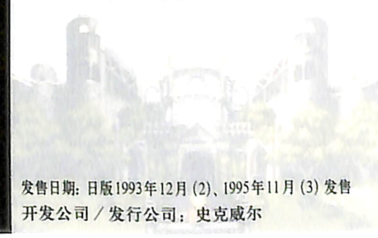


发售日期：日版 1991 年 8 月 21 日发售；
美版 1991 年 11 月发售
开发公司 / 发行公司：史克威尔

在美国这是第二款《最终幻想》作品，而实际上在日本却已经是第四款。在前代任天堂主机上大受欢迎的作品现在由于机能的提升而使得画面显得更丰富多彩、更有深度，也更具有层次感。植松伸夫的交响乐和弦也由于使用了更好的音效硬件而得以完美表现。战斗系统则改写了原来的回合制而代之以即时的行动时间槽系统，使得战斗更加逼真。情节方面也是现今《最终幻想》系列里多线情节的始祖。无论从哪方面说，都是一款经典的游戏。

Romance SaGa Ⅱ＋Ⅲ 浪漫沙加Ⅱ＋Ⅲ





发售日期：日版1993年12月（2）、1995年11月（3）发售
开发公司 / 发行公司：史克威尔

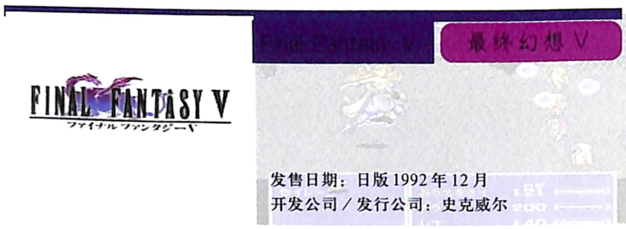
“《浪漫沙加》系列”有着浓郁的日尔曼格调和ＲＰＧ中最著名的“自由剧情”系统。遗憾的是，她们没有一个被引入美国市场。因为“自由”而情节上不得不较为松弛，而代之以角色的自由成长，技、术和司令官模式，以及玩家对情节的完全把握等等。和《最终幻想》一样，“《浪漫沙加》系列”并不是前代直接的续作，而是和前代共享某些游戏中必要的元素……另外，《沙加领域篇》并不是归属于“《浪漫沙加》系列”的作品。



Dragon Quest V + VI　勇者斗恶龙 V + VI

发售日期：日版1992年9月2日 (5)；1996年 (6)
开发公司／发行公司：ENIX

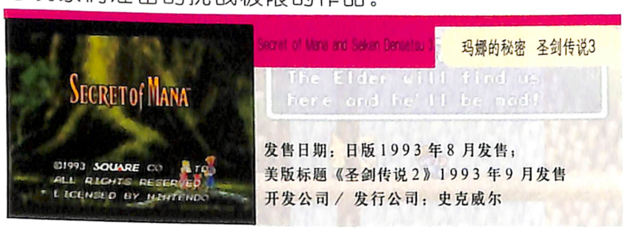
对RPG的爱好者们来说，ENIX和史克威尔一样意味着传统ＲＰＧ本身。不过《ＤＱＶ天空的新娘》和《梦幻之星Ⅲ》一样，都使用了“世代交替系统”，但是有可能世代交替系统在这个时期出现为时尚早，她一样遭到了唾弃，连带着游戏整体的画面水准都退回到了ＦＣ的水准。毕竟画面不代表一切，那动听的音乐，超高的游戏性及感人肺腑的情节……使得她依然拥有众多的ＦＡＮＳ。而四年后的《勇Ⅵ幻之大地》则重新为“《勇者》系列”赢回了属于她的荣耀！



Final Fantasy V　最终幻想Ｖ

发售日期：日版1992年12月
开发公司／发行公司：史克威尔

在《ＦＦⅦ》发售之前，《ＦＦＶ》是制作人坂口博信个人最喜爱的一部。不幸的是这部作品未能登陆美国。(当然在中国有很多ＲＰＧ老鸟们最喜欢的《ＦＦ》作品就是《ＦＦＶ》,)也许《ＦＦⅦ》的爱好者们会惊讶于《Ｖ》的情节之简单，但是这部作品最出色的乃是其全系列中最优秀的“职业系统”。职业有骑士、僧侣、黑魔白魔等等。每种职业都有其特定的特技和能力。可以从敌人身上习得的青魔法也很出色。玩家可以根据自己的意愿随意编成队伍，自由度相当高。这可以说是一款给ＲＰＧ核心玩家们准备的挑战极限的作品。



Secret of Mana and Seiken Densetsu　玛娜的秘密　圣剑传说3

发售日期：日版1993年8月发售；
美版标题《圣剑传说2》1993年9月发售
开发公司／发行公司：史克威尔

GB版《圣剑传说》的续作。类型虽然是ARPG，但其中动作的比重却不高，而且剧情也超越了许多正统的RPG，所以这款游戏改变了许多人对ARPG的看法。游戏中共有六位主人公，玩家可以从中任选三人进行冒险。每个角色都有独特的性格和攻击方式以及特技，而且不同主人公的冒险经历和结局也略有差异，这就大大增加了游戏的耐玩性，通常玩家都会玩上两三遍。系统上又有了创新，新增加了转职系统，双打系统，气力槽和超必杀技。而且ＡＲＰＧ中一向难以设计的魔法也在这款游戏中有了出色地体现。并且有很多体贴玩家的设计，如战斗可以不用手动控制，而交由电脑战斗等等。

画面秉承了史克威尔的传统风格，极其华丽，美丽的村庄、绚烂的原始森林、大魄力的魔法都是一流的。游戏的音乐上的确有其独到的优势，尤其是片头曲。在序章后，出现主人公踏上冒险之途的过程，同时屏幕下方滚动出现《圣剑传说Ⅲ》的字样，这时背景音乐就是那首著名的片头曲，借助进行曲的节奏，雄壮有力，让人感到主人公那破除一切障碍的决心，令人热血沸腾。



Ogre Battle: March of the Black Queen　皇家骑士团

皇家骑士团1代(传说的奥迦 第5章黑之女王的进攻)
发售日期：日版1992年发售，美版1993年发售
开发公司：Quest
发行公司：Atlus

战略RPG的超级新星Ｑｕｅｓｔ的初次登场。首发很保守只有两万五千套，但是它随后便拥有了一大批死忠。战斗系统在美国人看来自由度很小，玩家只有控制剧情的能力。角色的转职系统非常缜密。骑士和忍者的区别就和光明和黑暗的分隔一样。队伍中人员的组成也会影响剧情。到最后会有１２种褒贬不一的结局等待着你。毫无疑问，这是值得再三品味的电子游戏ＲＰＧ的经典。



Breath of Fire　龙战士

发售日期：美版 1994年8月发售
开发公司：Capcom
发行公司：史克威尔

由史克威尔引进美国的ＲＰＧ系列。主人公是“龙”，同伴们都是人形的动物或者动物形的人——主人公可以变身成龙的形态。《龙战士》同时也是第一个将钓鱼的迷你游戏引入了ＲＰＧ当中。完善而引人入胜的世界观，加上刻骨铭心的故事及简单有趣的系统……如果说SQUARE的RPG代表作是《FINAL FANTASY》，而ENIX是《DRAGON QUEST》的话，那么CAPCOM的RPG代表作即非本作莫属！

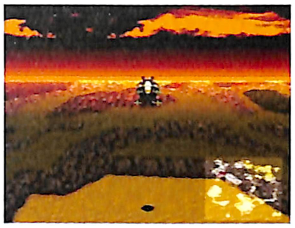


Final Fantasy VI　最终幻想Ⅵ

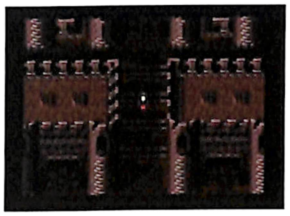
发售日期 日版1994年8月发售；美版1994年4月发售
开发公司／发行公司：史克威尔

伟大的杰作。游戏讲述的是以传说的生物“幻兽”为中心，十六位经历不同、立场各异的主人公为打破帝国



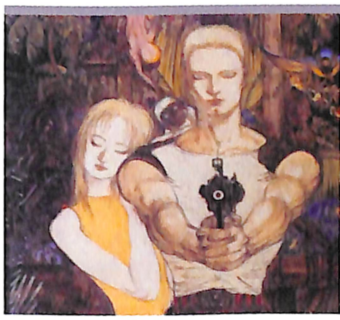


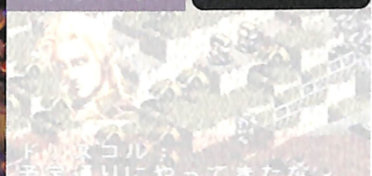
的野心上演了一场场情义交织，令人回肠荡气的活剧。游戏中使用和完善了许多新鲜的系统，如RTB（即真实时间战斗系统，虽然不是最早使用的，但却更为完美），并首创了必杀技输人系统、魔石系统、召唤魔法、分组作战系统，还有就是大量的迷你游戏。另外，每名角色都有自己独门的特技，这也给游戏带来了乐趣。对于人物的刻画也非常成功。女主角蒂娜是幻兽和人类的混血儿，对自身充满怀疑和否定，但最后还是鼓起勇气，为了朋友而战；男主角洛克，看似玩世不恭，甚至有些滑稽，其实却有着悲伤的过去和坚强的性格；还有落魄的帝国女武官莎莉丝；贵为领主，同时又是机械天才和花花公子的艾德；豪爽的武术家，艾德的孪生弟弟马修……



游戏的音乐也是一大经典，带娜主题那略带伤感的曲调，悠扬地奏出了命运的无奈和生死的无常；加源的主题让人感到压抑的怒火和澎湃的热血；洛克的主题则轻松中带着热情；其中最令人称道的就是游戏中的爱情主题，也就是游戏中是那部歌剧的音乐了，那感人的旋律相信每一个玩过《FF VI》的人都不会忘记。由于以上所说的这些方面是如此的出色，因而画面就显得相对薄弱了——但这只是以现在的眼光来看，在当时，《FF VI》的画面绝对是无出其右的。现在看来，《FF VI》在剧情，系统和音乐方面仍然是极为优秀的，超过了绝大多数的电脑游戏和次世代游戏。在当年的SFC作品评选上，《FF VI》几乎囊括了所有与RPG有关的奖项。

Front Mission

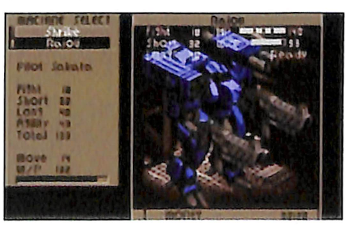




发售日期：日版 1995 年 2 月 24 日发售
开发公司：G-Craft
发行公司：史克威尔

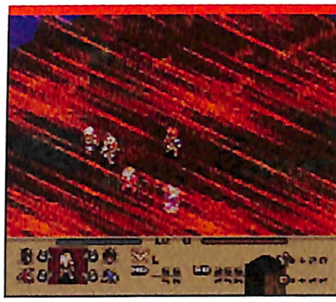
前线任务是史氏第一个以机器人为题材制作的游戏。角色设定由大家非常熟悉的天野喜孝担当，游戏画面采用2D 技术完成。作为战略RPG，可以将它看作是史克威尔在游戏类型上的一次成功试验。游戏中精美的机体设计，独特的系统都给人留下深刻的印象，至今仍记忆犹新。

游戏的故事背景是在2040 年人类完成了两足步行机动兵器“ヴァンツァー”，使用经过化学反应高速硬化、软化的素材，使利用称为METAL 的无机物再现人类的动作成为可能。2070 年这种机动兵器的使用在第一次纷争中得到证明。在集团规模的战斗中要比其他的战斗车辆更具有实用价值。接着在2090 年利用这种新型兵器而展开了新的战争。



故事从主角ロイド驾驶着ヴァンツァー，在世界中寻找下落不明的恋人，从而被卷进了这次战争中的这段经历开始……

Tactics Ogre 皇家骑士团2

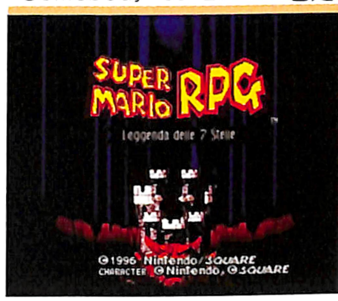


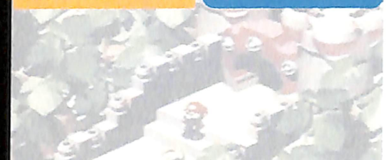


皇家骑士团2（奥迦系列第七章）
发售日期 1995 in USA
开发公司：Quest
发行公司：Atlus

假如你曾经玩过《FFT》（《Final Fantasy Tactics》），那么你基本上也就玩过了《皇2》。史克威尔挖走了松野泰己之后让他制作了《FFT》。这两者之间的相似程度时非常高的，甚至可以说《FFT》就是《皇骑2》的缩影。《皇骑2》继承了原作《奥加圣战》的基本系统，增添了更多的阶级、角色、情节分支、和结局……有趣的是，《皇骑》前两作的副标题都同样来自于女王之歌，《FFT》第四章的“Somebody to Love”也是一样。

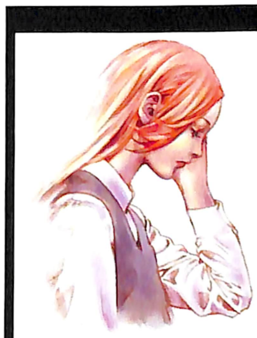
Super Mario RPG 超级马里奥RPG





发售日期：日版 1996 年 3 月发售；美版 1996 年 5 月发售
开发公司：史克威尔 / 任天堂
发行公司：任天堂

史克威尔和任天堂共同完成的RPG，既有史克威尔的迷人的魅力（如果你喜欢相似的事物），也有马里奥那胖乎乎的馒头脸。情节虽然简单但是对白很有趣。音乐则是传统的任天堂和史克威尔的合成。当然史克威尔在这个游戏中也留下了伏笔：来自马里奥世界之外的Culex 在暗处等待着玩家。他冗长的介绍部分伴随着《FF VI》的BOSS 音乐而登场。甚至这场战斗的胜利曲也是根据《Final Fantasy》改编的。可怜的马里奥并不知道这究竟是什么……对一个马里奥FAN 或者史克威尔的RPG FAN 来说，这个游戏是度过一个愉快周末的良好方法。



结语

RPG 游戏的第一世代以超任的完全胜利而告终结，这其中史克威尔功不可没。

在日本这样一个以RPG 的数量和质量决定主机命运的国度，我们很容易便可以看出任天堂系列主机的优势所在。本文的作者是美国人，对美国人来说世嘉的游戏比任天堂的RPG 更早进入美国市场，因而对世嘉抱有更加亲密的感情，但是仅仅靠着感情来维系在美国市场暂时的优势并不能打赢任天堂。译者本人也很喜欢世嘉所制作的游戏，但游戏业界的历史毕竟是由商业的赢家所书写……

而次世代RPG 的历史硝烟中，又再度变换大王旗……

（未完待续）

《女神侧身像》之独孤九章

文：Squall 编：偏执狂

随着《星之海洋3》发售的临近以及ENIX宣布《女神侧身像》续作的开发，世人的目光再次聚向Tri-Ace，令人不由怀念起她的这款经典作品。更何况笔者很早就听闻有个日本人将这个战斗队伍为四人制的游戏仅用主角一人爆机，包括打穿隐藏迷宫。虽然不知其方法，但日本玩家的水平之高确实令人汗颜。想想自己对这个游戏系统研究得也不少，无论如何不想输给日本人。趁着最近一段时间有空，再度回味起这款大作，以HARD难度A级ENDING模式，让我们的女神开始她孤独的冒险之旅吧……

（注：限于篇幅，本文对各关的喽罗打法不作说明，玩家主要针对其属性或种族弱点选择武器就可以了。）



CHAPTER 0

アルトリア山岳遺迹（BGM：奈落の底にある歪曲）

经过了半个小时的漫长片头，终于可以自己动手了。现在要做的，就是将其他三个角色全部解甲归田吧，レナス（Lenus）开始自己单独作战的历程。

BOSS战：

エルダーヴァンパイア：HP4800　属性弱点：无

攻击方式（不包括普通物理攻击，下同）：

通常魔法：シャドゥ・サーヴァント（Shadow-Servant）暗

ファイア・ランス（Fire-Lance）炎

ドラゴンサーヴァント×2：HP500　属性弱点：冰

攻击方式：火焰（炎属性物理攻击）

エルダーヴァンパイア的暗属性魔法修正值（注：有关修正值及后面提到的攻击信赖度、Skill技能等系统方面的详情，请参看《游戏机实用技术》增刊上的"《女神侧身像》之攻击力研究"。本文不再赘述。）较高，但レナス的固有饰品ニーベルンゲンの指环的属性防御是暗－50%，所以这个东西先不忙卸下（以后为了达成A级ENDING还是卸下的好），而敌人其他形式的攻击均不构成威胁，只要注意回复就行了。

ドラゴンサーヴァント的完全防御能力（Defend，以下简称DEF）很强，好在战前女神フレイ（Frey）把她攻击回数是○○○的剑借给了レナス。在通常攻击技（以下简称通常技）三招连续打出的情况下，レナス通过前两招绕到对手身后，第三招很容易将其防御崩坏——就是Guard Crush（ガードクラッシュ）！

从BOSS身上可以打出道具生命の秘药。



CHAPTER 1

先回到アルトリア去アリューゼ（Aluzi）の家，得到ドラゴン・スレイヤー（Dragon-Slayer），这支剑对付龙系敌人有巨大伤害。像这类具有种族特效的武器在后面还会出现，如デーモン・スレイヤー（Demon-Slayer）、ビースト・スレイヤー（Beast-Slayer）等等，这也是整个游戏中唯一的攻击信赖度（Attack Trust，以下简称AT）是100的系列武器，由于这类武器均有5%的破坏确率，并且不能够通过道具生成，所以平时最好不要用，对付特定的敌人时再拿出来吧。

ゾルデ地下墓地（BGM：悪趣浄琉璃すべからく）

BOSS战：

ドロウシャーマン×2：　HP1000　属性弱点：无

攻击方式：

通常魔法：ファイア・ランス（Fire-Lance）炎

ヴァイオレントエイプマン：HP4000　属性弱点：无

两个魔法师的炎魔法很强，除了要装备フェザード・ティアラ外，还要用弓箭尽快将其消灭，剩下来的大猩猩就好对付了。

忘却の洞窟（BGM：古代悠久あまねし幻想）

忘却の洞窟不仅出现地点是随机的，而且里面敌人的种类、强弱、宝箱出现的数量和道具都是随机的。运气好的话可能很早就拿到强力装备或贵重原料，运气差的时候可能空手而归或是被敌人KO。

忘却の洞窟在各章都会出现，建议首先到那里看看，避开敌人直接去寻找宝箱。本文不再叙述。

CHAPTER 2

从这章开始，道具生成的药品栏里出现コンボ・ポーション（Combo-Potion），使用后的两个回合内，对敌人命中的每一击（包括Throw、Splash、Reverie这些Skill效果的命中）会额外产生5个单位的ENERGY（以下简称EN）。那么，先来看看レナス持剑系武器时的通常技：

1.ボルトスラッシュ：　1Hit，EN+25

2.モーメントスライド：1Hit，EN+15

3.バーティカルレイド：2Hit，EN+24

在正常的情况下，当连续三招全部命中时，产生的EN应该是25+15+24=64，使用コンボ・ポーション后，4Hit额外增加EN：5×4=20。而B类Skill的Splash（スプラッシュ）会伴随通常技的每1Hit产生一个冲击波，虽然冲击波命中时不计入累计Hit数，但同样会增加EN：5×4=20。这样，总共产生的EN为：64+20+20=104＞100，也就是说，レナス装备攻击回数为○○○的剑系武器配合Splash技能再加上使用コンボ・ポーション，只要通常技的三招连续将对手命中，即可发动决め技！

再来看看レナス持弓系武器的三招通常技情况：

1.スプレッドショット：　2Hit，EN+20

2.トライブラスト：　3Hit，EN+9

3.インフィニティブラト：　4Hit，EN+24

由于使用弓系武器时不具备像Splash这类技能效果，使用コンボ・ポーション后产生的累计EN为：20+9+24+5×(2+3+4)=98＜100……不要吐血，只差那么一点。不过仍有办法解决，当游戏进

VALKYRIE PROFILE SINGLE PLAY EXPRESS

行到第三章时，就可以道具生成饰品コンボ・ジュエル（Combo-Jewel），装备这个东西则每一击增加两个单位的EN，再配合使用コンボ・ポーション，即每1Hit额外增加7个单位的EN。如此一来，累计EN为：20+9+24+7×(2+3+4)=116＞100，仍然可以发动决め技！

与コンボ・ジュエル具有相同作用的饰品还有エナジー·リング（Energy-Ring），在游戏中期可用铁矿石由中级配列变换（需装备配列变换の宝珠）得到。两者同时装备则效果叠加。

サレルノ实验场迹“极彩色の乐园”（BGM：まだ见ぬ梦魔に集いし暗）

BOSS战：

ハルピュイア：HP12000　属性弱点：炎、毒

攻击方式：

物理攻击＋魔法サンダーストラック

通常魔法：クール・ダンセル（Cool-Damsel）冰

很弱的BOSS，任何攻击均不构成威胁。值得一提的是从它身上可打出饰品生命の腕轮，装备后角色升级时可使DME额外增加300，尽早拿到这样的道具有利于角色的成长，笔者先到实验场迹的目的也正在于此。

弓系武器不仅命中率高，而且在对手完全防御时绝大多数情况下会产生Guard Crush！更重要的是レナス的第一招スプレッドショット↑将敌人击向空中，随后两招在对手仰面朝天时命中，连续7hit的情况下很容易打出大量紫炎石（降低CT值）和青晶石（增加经验值），道具出现的概率也大大增加。建议生成弓系武器スプリーム・クロスボウ（Supreme-Crossbow：ATK50，AT22，○○○，圣＋50%）来对付BOSS。

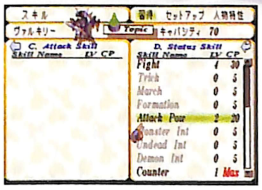
ネルソフ湿地带（BGM：Hopeless Resolution）

BOSS战：

ドラゴンゾンビ：HP13400　属性弱点：炎、雷、圣

既然这个尸龙的属性弱点里有雷，毋需多言，装备序章里留下来的宝剑グリム・ガウディ可将其一击必杀。

CHAPTER 3



ローム丘陵のカラクリ屋敷（BGM：恶趣净琉璃すべからく

BOSS战：

キマイラ：HP20000　属性弱点：无

攻击方式：

スリーデック：炎、冰、毒三种属性的物理攻击，附加中毒、冻结状态

アンディレイション：　低确率附加各种异常状态攻击

Auto-Item里至少要有バニッシュ（Banish）的药物设定以便于解毒。这个三头怪物身上也有生命の腕轮，尽量用弓箭把它射出来。以后盯着经验值，快升级的时候就装备两个生命の腕轮，DME额外加600。

奇岩洞窟（BGM：悦怿の忘却）

BOSS战：

グレーターデーモン：HP22000　属性弱点：无

攻击方式：

デスウィッシュ：令对手的DME降为1，相当歹毒的招式，不过成功率很低

通常魔法：バーン・ストーム（Burn-Storm）炎

这个恶魔系的敌人不仅物理攻击很强，而且回避率极高，现有的武器基本不能奏效。装备デーモン・スレイヤー（Demon-Slayer）可轻易获胜。



ブラムス城（BGM：彼の者の名は、恐怖）

来这里只是为了完成A级ENDING的必要事件。在4分钟内找到不死王ブラムス（Brams），对话选择“思いとどまる”就行了。

CHAPTER 4

サッカス浸食洞（BGM：An Illusion of the Brain Stem）

BOSS战：

クラーケン：HP24000　属性弱点：炎

攻击方式：

ウィッピングフィーラー：多Hit连续物理攻击

通常魔法：ライトニング・ボルト（Lightning-Bolt）雷

クラブ・ジャイアント×3：HP1000　属性弱点：炎

没有什么难度的战斗。推荐武器：名剑フレア・バゼラード。

レザード・ヴァレスの塔（BGM：Hard Chain Reaction）

注意这里的配列变换の宝珠一定要拿到。用ドライアドの树皮变换出ディメンジョン・スリップ（Dimension-Slip），以后不想踩地雷的话就装上它。

BOSS战：

レザード・ヴァレス（Lizard Valeth）：HP10000　属性弱点：无

攻击方式：

通常魔法：ファイア・ランス（Fire-Lance）　炎
　　　　　クール・ダンセル（Cool-Damsel）　冰

大魔法：
プリズミック・ミサイル（Prismic-Missile）雷
セレスティアルスター（Celestial-Star）　圣
ブルーティッシュボルト（Brutish-Bolt）　雷
メテオスウォーム（Meteor-Swarm）　暗

ドラゴントゥースウォーリア×2：HP14000　属性弱点：无

攻击方式：

アドバンスドソードX：较强的2Hit物理攻击

这时候的レザード魔力并不高，虽然魔法用得让人眼花缭乱，不过却是中看不中用的家伙，装备弓箭先干掉他。剩下来的两个怪物用ドラゴン・スレイヤー（Dragon-Slayer）可迅速搞定，结束战斗。

暗黑塔ゼルヴァ（BGM：カオスの派生）

对于单角色作战而言，因为不存在魔法师的帮助，本关的BOSS战是首次必需使用魔水晶的场合。以后还有不少地方要使用魔水晶来代替通常魔法，所以在战前有必要详细说明一下攻击道具系统。

除了像炼金术の书、ミトラの圣水这类在特殊场合使用的道具本文不作讨论外，攻击道具主要分为两大类：“宝玉”和“魔水晶”。前者分别对应六种属性的单体通常魔法，后者分别对应六种属性的全体通常魔法。

宝玉主要由各系列的部分低级武器进行配列变换得到：（表1）

原料	宝玉名称	对应单体魔法	修正值	攻击属性
枪系武器	ポイズン・ジェム (Poison-Gem)	ストーン・トウチ (Stone-Touch)	1 × 1Hit	毒
剑系武器	フレア・ジェム (Flare-Gem)	ファイア・ランス (Fire-Lance)	1 × 2Hit	炎
倭刀系武器	アイス・ジェム (Ice-Gem)	クール・ダンセル (Cool-Damsel)	1 × 3Hit	冰
魔杖系武器	シャドウ・ジェム (Shadow-Gem)	ダーク・セイヴァー (Dark-Saber)	1 × 3Hit	暗
大剑系武器	サンダー・ジェム (Thunder-Gem)	プリズミック・ミサイル (Prismic-Missile)	0.75 × 5Hit	雷
弓系武器	ホーリィ・ジェム (Holy-Gem)	イグニート・ジャベリン (Ignite-Javelin)	1 × 5Hit	圣

魔水晶的制作原料在宝箱里捡到或是从一些敌人身上打出。用各系列的部分高级武器也可做出，但是很显然不合算：(表 2)

原料	魔水晶名称	对应全体魔法	修正值	攻击属性
トリカブト (Aconite)	フレア・クリスタル (Explode)	バーン・ストーム (Burn-Storm)	1.5 × 1Hit	炎
グールパウダー (Ghoul-Powder)	アイス・クリスタル (Blizzard)	アイシクル・エッジ (Icicle-Edge)	1 × 3Hit	冰
マンドレイク (Mandrake)	サンダー・クリスタル (Voltaic)	ライトニング・ボルト (Lightning-Bolt)	1 × 3Hit	雷
ボルト酒	シャドウ・クリスタル (Void)	シャドウ・サーヴァント (Shadow-Servant)	1 × 3Hit	暗
兽の牙	ホーリィ・クリスタル (Indignation)	クロス・エアレイド (Cross-Airraid)	1 × 4Hit	圣
猛禽の爪	ポイズン・クリスタル (Corrosion)	ポイズン・ブロウ (Poison-Blow)	4 × 1Hit	毒

当敌人不存在属性弱点时，使用攻击道具的损伤计算公式为：

宝玉：　(1000－AT 影响值－敌 RST) × 修正值＝损伤值

魔水晶：(2500－AT 影响值－敌 RST) × 修正值＝损伤值

当敌人存在属性弱点时，对应其弱点的攻击道具的损伤计算公式为：

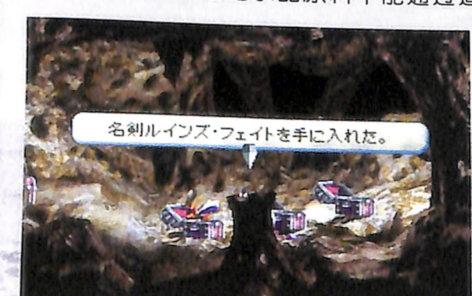
宝玉：　(2000－AT 影响值－敌 RST) × 修正值＝损伤值

魔水晶：(5000－AT 影响值－敌 RST) × 修正值＝损伤值

上述四个公式中的 AT 影响值取决于角色所持武器的攻击信赖度，即 AT 值，这个数值越大，AT 影响值就越小并且波动范围也小 (这种情况正如同 AT 影响武器的实际 ATK 那样)。当攻击信赖度为 100 时，AT 影响值恒等于 0，也就是说，这时使用攻击道具的损伤值将稳定地保持在最大。

由以上公式可以明显看出，在相同情况下，魔水晶的威力比宝玉要大得多。而魔水晶里圣和毒这两种属性的修正值最高，当敌人不存在属性弱点时，用这两种东西攻击可以达到最大的杀伤力。笔者更推荐毒属性魔水晶，因为当对手个头不大时，圣属性魔水晶的 4Hit 未必能全中，而毒水晶的 1Hit 是必定命中并且一定确率附加中毒状态。当然，圣水晶也有它的优点，在连续多Hit的攻击下较易打出紫炎石和道具。

由于表 2 中的魔水晶原料不能通过道具生成，在需要大量使用魔水晶的场合，这些原料的数量是远远不够的。解决的方法是首先生成低级武器，由武器作成宝玉，再由宝玉进行上级配列变换 (需装备上级配列变换の宝珠) 出魔水晶。各种属性的魔水晶均可通过配列变换而相互转换 (宝玉也是如此)，转换顺序是炎→冰→雷→毒→圣→暗→炎这样的循环。剑系武器里的アントラー・ソード (Antler-Sword) 和ヴィーキング・ソード (Viking-Sword) 生成时只需消费 30MP，是最廉价可靠的原料。



BOSS 战：

ヘル・サーヴァト × 2：HP22000　属性弱点：无

攻击方式：3Hit 物理攻击

对手的特点是会“苏生”，即打死其中一个，另一个会立即将其复活。靠物理攻击在一个回合内同时消灭两个难度较高。可以先将两个怪物的 HP 削减得越少越好，但不能为 0，再用一个毒水晶即可搞定。

CHAPTER 5

アークダインの遺迹 (BGM：一条の暗、一条の光)

BOSS 战：

レイバーロード × 3：HP16000　属性弱点：无

只会进行物理攻击的三个家伙，很容易对付，建议使用弓箭，较易打出炼金术の书。结束战斗后，注意水晶体后面的宝箱，是饰品マイティ・チェック (Might-Check：全状态防御，圣－90%)，别忘了拿。

炎の城塞 (BGM：急减至极生命力)

BOSS 战：

ファイア・エレメント：HP36000　属性弱点：冰

用アイシクル・ソード可一击必杀，不过这个 BOSS 身上也有生命の腕轮，想收藏的话就用弓箭慢慢射吧。

CHAPTER 6

水中神殿 (BGM：否定的な无意识下へ)

BOSS 战：

レイス： HP100000 属性弱点：无

攻击方式：

通常魔法：プリズミック・ミサイル（Prismic-Missile） 雷
ライトニング・ボルト（Lightning-Bolt） 雷
ストーン・トウチ（Stone-Touch） 毒

大魔法：グラビテイブレス（Gravity-Breath） 雷

ローザーズウィスプ：其HP低于一半时主要使用这招，是一种最多可达18Hit左右的物理攻击。

虽然用ミトラの圣水即可解决它，但笔者并不推荐在这里使用。对手的攻击以雷属性为主，能构成威胁的只有大魔法，注意装备雷属性防御的道具就可以了。

从BOSS身上可打出饰品マジック·チャーム(Magic-Charm)。

亡失都市ディパン

（BGM：そして螺旋の終わりへ；悦怿の忘却）

BOSS战：

ガレス：	HP18000	属性弱点：无
ダイン：	HP18000	属性弱点：无
ウォルザ：	HP30000	属性弱点：无

三个家伙均使用各种通常魔法攻击。ガレス的回避率极高，物理攻击很难命中，HP低于一半时使用特殊招式サクセションマジック，是连续两次魔法攻击；ダイン的RDM很高，并会使用辅助魔法エヴォーク·フェザー（Evoke-Feather）来为同伴复活；ウォルザ在HP低于一半时使用特殊攻击ローザーズウィスプ。

首先用弓箭メイジ·スレイヤー（Mage-Slayer）或其他ATK较高的武器干掉ダイン，剩下来的两个只要用几个毒水晶就可以了。



从BOSS身上可打出药品ノーブル·エリクサー（Noble-Elixir）和饰品フェアリィ·リング（Fairy-Ring）。

CHAPTER 7

精灵の森（BGM：目に映りしものは偽）

BOSS战：

本关的BOSS都是很菜的喽罗级敌人，可轻松搞定，不再叙述。

古代坟墓アメンテイ

（BGM：An Inscription on a Tombstone）

ミスリル·プレート（Mithril-Plate：RDM1600，圣-90%）是比镜铠リフレックス更好的防具，别忘寻找。

插句题外话，这里的BGM很有特色，配合场景把坟墓的古老、神秘、诡异气氛渲染得淋漓尽致，《女神侧身像》的BGM我最喜欢的就是这首了。

BOSS战：

アズタロサ：HP130000 属性弱点：圣

攻击方式：

デッドブレイク：2Hit物理攻击

通常魔法：シャドウ·サーヴァント（Shadow-Servant）暗
アイシクル·エッジ（Icicle-Edge） 冰

大魔法： セラフイックローサイト（Seraphic-Lawsuit）圣

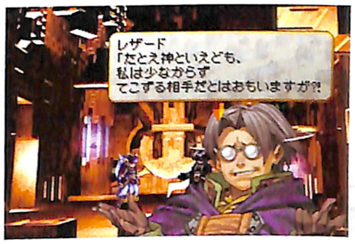
辅助魔法：リフレクト·ソーサリー（Reflect-Sorcery）
魔法反射
キュア·プラムス（Cure-Plumes）
全员HP回复80%

アンデッドスレイブ×2：HP19000 属性弱点：圣

前列的两个木乃伊很好解决，剩下来的アズタロサ较难对付，其圣属性大魔法防御起来并不难，因为圣-90%的装备有不少，关键在于它间隔一定的回合就使用魔法キュア·プラムス（Cure-Plumes），每次可回复HP104000。现有的附加圣属性攻击的武器因ATK太小而没什么效果。

建议用大攻击力武器配合决め技尽快将其HP削减至10万以下，再使用ミトラの圣水。如果你只有一个的话，推荐使用圣水晶。

本章结束之前最好送一个满足神界要求的战魂，并且SAVE一下。在同女神フレイ见面时可能会获赠魔剑グラム（Gram：ATK2000，AT44，〇〇〇，暗：Be Killed！），如果没有得到，请反复LOAD，一定要拿到，否则第八章的魔龙几乎就做不掉它。获得魔剑グラム的另一个方法是道具生成オリハルコン（Orihalcon），再将之进行上级配列变换，不过要消费10万MP，可不便宜啊！



CHAPTER 8

奉龙殿

（BGM：カオスへの派生）

BOSS战：

ガノッサ（Ganosa）：HP35000 属性弱点：无

攻击方式：

通常魔法：バーン·ストーム（Burn-Storm） 炎
ファイア·ランス（Fire-Lance） 炎
ダーク·セイヴァー（Dark-Saber） 暗
シャドウ·サーヴァント（Shadow-Servant） 暗

大魔法： ペトロディスラプション（Petro-Disruption）毒
グラビテイブレス（Gravity-Breath） 雷

能力不强的BOSS，击败他后收为战魂。

天空城（BGM：回归性战栗カテゴリー）

BOSS战：

J·D·ウォルス：HP188800 属性弱点：无

攻击方式：

通常魔法：ポイズン·ブロウ（Poison-Blow）毒

辅助魔法：レデュース·ガード（Reduce-Guard）
使对手防御力下降
レデュース·パワー（Reduce-Power）
使对手攻击力下降
キュア·プラムス（Cure-Plumes）
全员HP回复80%

ディモニックバロン×2：HP42000 属性弱点：无

攻击方式：

デスポットネイル：可多达8Hit左右的物理攻击

通常魔法： クール·ダンセル（Cool-Damsel）冰

辅助魔法：ミラーイメージ，产生分身攻击
リフレクト·ソーサリー（Reflect-Sorcery）
魔法反射

J·D·ウォルス使用回复魔法的频率比古代坟墓的BOSS更高。装备魔剑グラム尽快将其HP削减至10万以下，再使用ミトラの圣水。

从BOSS身上可打出クリス晶石和魔杖エーテル・セプター(Ether-Scepter)。

アリアンロッドの迷宫(BGM:不安定の钓り合い)

BOSS战:

ダークロード: HP415000 属性弱点:圣

攻击方式:

インサニティカプリチオ: 1Hit物理攻击

デーモン"ウアラン"×2: HP70000 属性弱点:无

攻击方式:

ディザスターボルト: 物理攻击

デスウィッシュ: 使对手的DME为1

デーモン"ウアラン"是能够自行回复的恶魔,它的特殊招式デスウィッシュ能使レナス的DME降为1,如果另一个家伙再碰女神一下那可就……;ダークロード是攻击力、防御力、HP都很强的BOSS,他的普通物理攻击极为厉害,一击最高可达4万以上。

首先用デーモン・スレイヤー(Demon-Slayer)解决掉前列的两个恶魔,再装备魔剑グラム对付ダークロード。虽然Auto Item可以自行用药,也不可掉以轻心,有时因为使用Charge而消耗了DME,在战斗中要注意使自己的DME保持在4万以上。对付ダークロード的另一个方法是干掉恶魔后不换武器,因为デーモン・スレイヤー的AT是100,此时可以持续而稳定的发挥圣水晶的作用。ダークロード的RST是1000,自己参照前面的公式计算一下要准备多少圣水晶吧。总之,这是很艰苦持久的一战。

从デーモン"ウアラン"身上可打出ミスリル矿石;从ダークロード身上可打出妖剑クロムレア(Cromrea:ATK1800,AT49,○×○,暗+50%)。

因为要完成A级ENDING,ヨッンハイム宫殿笔者就没有去了。在铃兰の草原发生剧情后,进入……

アスガルド丘陵 (BGM:The First Unison)

BOSS战之一(BGM:Systematic Enemy)

魔龙ブラッドヴェイン:HP222000 属性弱点:无

攻击方式:

ブレスディスラプション:1Hit物理攻击+4Hit火焰攻击(炎)

ディジーズテンペスト: 低确率附加各种异常状态攻击

通常魔法:ファイア・ランス(Fire-Lance) 炎

プリズミック・ミサイル(Prismic-Missile) 雷

イグニート・ジャベリン(Ignite-Javelin) 圣

大魔法: グラビテイブレス(Gravity-Breath) 雷

辅助魔法:キュア・プラムス(Cure-Plumes)HP回复80%

此战的难点不仅在于魔龙的攻击力强大,而且当它的HP不低于20%时,每过10个回合就会使用回复魔法,也就是说,必须在第10个回合之前将其HP削减至20%以下,如果没有成功的话,魔龙的HP又会涨满,那么只有在下一轮的10个回合内(即第20个回合之前)再次努力……否则永远也打不死它。



防具方面在保证足够的RDM前提下注意炎、雷、圣三种属性的防御,除此之外的必要装备:

武器:魔剑グラム

装饰1:パワー・バングル(Power-Bangle)

装饰2:フェアリィ・リング(Fairy-Ring)

Skill技能设定:

A1: Auto Item(オート・アイテム)

A2: Throw(スロー)

B: Splash(スプラッシュ)

C: Charge(チャージ)

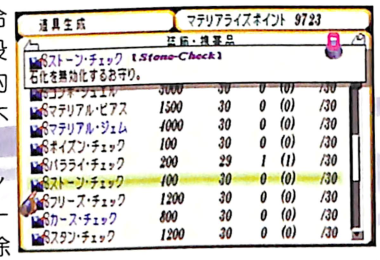
魔剑グラム是目前的最强武器,但是要在10个回合内打掉魔龙80%的HP它的攻击力还远远不够,所以要用装饰1的パワー・バングル和C类Skill的Charge技能来增加威力;由于对手的DEF很高,必需靠A类Skill的Throw来击破它;发动决め技会产生CT值4,除了装饰2的フェアリィ・リング能减去2外,还要将通常技的第二招调到第一位,顺序变为:

1.モーメントスライド ↑

2.バーティカルレイド ↑↑

3.ボルトスラッシュ ←

作出这样的调整是因为第一招将敌人击向空中后第二招可打出青晶石,而第三招打出时敌人正好躺倒在地,这种情况下我们所需要的紫炎石就出来了,那么CT值可以再减1,下一个回合又能发动决め技了。完成这一系列动作时要注意按键的节奏,保证三个要点:①每一Hit都要发动Charge ②要打出紫炎石③产生的EN要连上(Hit数能否连上已经无所谓了,因为通常技总共只有4Hit,对决め技威力的影响不大)。这样才能在最少的回合数内发挥出最大的杀伤力,顺利的话可以连续两个回合发动决め技。这种通常技顺序设定和操作要点同样适用于后面的包括红莲迷宫的BOSS,笔者不再重复。



没有装备マイティ・チェック,Auto Item里尽可能地作一些状态回复药的设定,包括解除中毒和诅咒,如果不幸中了石化、麻痹等数回合内不能行动的异常状态,能保住性命就不错了,假如你没死的话,这一轮的攻击因为耽误了回合数而告失败,没有必要再去砍魔龙了,可以为下一轮的攻击作准备。

魔龙的HP低于一半时它会用1Hit物理攻击+4Hit火焰攻击+通常魔法,如果昴魔の镜没能反射通常魔法的话,在这样的连续攻击下レナス是很危险的,此时不能光靠Auto Item,作战时要注意自己的DME;当它的HP低于20%时一般只使用大魔法,装备中有雷属性防御,这个时候反而安全些。一鼓作气干掉它。

从魔龙身上可打出饰品エンジェル・キュリオ(Angel-Curio),击败它后从宝箱里得到表关的最强武器,四宝之一的魔剑レヴァンテイン(Levantine:ATK2200,AT40,○○○)。个人认为让玩家到现在才拿到它实际上已经没多大用处了,因为后面打魔狼用不着它,打ロキ(Loki)时剧情会安排使用神剑グランス・リヴァイバー,而里关中比这把剑强的武器多的是。这支大名鼎鼎的魔剑远远没有它在《星海2》时的风光,实在没什么机会展示自己的价值……

BOSS战之二(BGM:梦痕)

魔狼フェンリル(Fenrir):HP250000 属性弱点:炎

攻击方式:

很单一,只有冰属性物理攻击,附加冻结状态

魔狼的特点是任何攻击均不构成威胁,但是DEF极高,即使用Throw或Dark这类特技也不能击破。对付它最轻松的方法就是准备足够的魔水晶。虽然它的属性弱点是炎,参照公式计算一下

就知道，炎水晶因为修正值太低，效果并不理想。注意魔狼身上有アンブロシア（Ambrosia），用圣水晶打出来吧。

这是很轻松但是很持久的一战，玩家只要耐心准备就可以了。

BOSS战之三（BGM：The Ture Nature Of All）

ロキ（Loki）：HP400000　属性弱点：无

攻击方式：

各种通常魔法：

ドラゴンオーブ：　龙宝玉特殊攻击

エクステンションフォース：　炎属性全体攻击

インディスクリミネイト：　连续4次通常魔法攻击

大魔法：カルネージアンセム（Carnage-Anthem）毒

ロキ手下的魔龙和魔狼都很厉害，而他本身却是个很菜的家伙，真不明白这种人居然还K掉了被称为众神之父的奥丁（Odin）？而奥丁手下的女神フレイ却强到极点（在红莲迷宫里可以领教她的厉害）……看来做上司的都是无能之辈。（笑）

基本上，打过魔龙之后你会觉得这是一个很弱的BOSS，在战斗时剧情会安排レナス使用神剑グランス・リヴァイバー（Glance-Reviver：ATK6000，AT75，○○○，暗，Be Killed！），打起来更轻松。ロキ最具杀伤力的攻击是インディスクリミネイト，装备方面注意尽量多些属性防御就行了，可惜这一招他并没有像使用龙宝玉那样用的勤快，而作为四宝之一的龙宝玉威力其实并不强（汗……北欧神话里四宝中的两宝魔剑レヴァンテイン和ドラゴンオーブ都已经闪亮登场，可是好像不怎么样，不知道Tri-Ace是怎么考虑的……）。



打败ロキ以后可以看到A级ENDING。

CHAPTER 9

Seraphic Gate（BGM：Mission to the deep space）

第一区域：

拿到魔弓レイザー・フォーテル（Razor-Foretell：ATK3000，AT30，○○○）和铠甲エターナリィ・ガーブ（Etarnaly-Garb：RDM3000，雷 -90%）。

第二区域：

BOSS战（BGM：Beast of prey）

レザード・ヴァレス（Lizard Valeth）：HP100000　弱点：无

攻击方式：

通常魔法：プリズミック・ミサイル（Prismic-Missile）雷
　　ファイア・ランス（Fire-Lance）　炎
　　クール・ダンセル（Cool-Damsel）　冰

大魔法：メテオスウォーム（Meteor-Swarm）　暗
　　セレスティアルスター（Celestial-Star）　圣
　　ブルーティッシュボルト（Brutish-Bolt）　雷

辅助魔法：リフレクト・ソーサリー（Reflect-Sorcery）魔法反射

ブルータル・ゲイス：HP54900　属性弱点：无

攻击方式：各种通常魔法

ヘル・ゲイス：HP20000　属性弱点：无

攻击方式：3Hit物理攻击

セレスティアルスター和メテオスウォーム是两种修正值最高（1.5×7Hit）的大魔法，而这时レザード的魔力和以前不可同日而语，通常魔法已极具威力，大魔法更是夸张，何况旁边还有两个会苏生的家伙为虎作伥……

必要装备：

武器：　魔弓レイザー・フォーテル

头：　フェザード・ティアラ　（炎 -50%）

体：　エターナリィ・ガーブ　（雷 -90%）

装饰1：　マイティ・チェック　（圣 -90%）

装饰2：　エンジェル・キュリオ　（自行复活天使像，破坏确率30%）

在暗属性大魔法的强力攻击下，即使装备暗 -50% 的防具也难逃一死，由于整个游戏不存在暗 -90% 的战士系装备，如果レザード使用メテオスウォーム的话，除了靠Guts的一定确率复活之外，还有装饰2可以救命，当然，因为存在30%的破坏确率，这也不是长久之计。尽量不要拖延回合数。

此战的另一个难点是那两个会苏生的家伙，注意它们的HP和防御力差别很大。ヘル・ゲイス不仅HP低，RDM也低，一不小心就把它弄死了；ブルータル・ゲイス的HP高，并且RDM和DEF都较高。建议战斗开始就直接射击位于后列（rear）的ブルータル・ゲイス，在这几个回合内前列（front）的ヘル・ゲイス攻击你的时候肯定会有一次反击机会，利用技能Combo-Counter时只需发前两招就可以将它的HP消耗得接近于0（注意第三招不要再发，否则它就完蛋了），等到将ブルータル・ゲイス解决的差不多的时候，再扔个毒水晶让它们同时升天。

接下来对付レザード，注意他身上的神剑グランス・リヴァイバー一定要打出，否则打赢后面的BOSS战就难于登天了。这小子RDM很低，10万的HP在魔弓的强大攻击下坚持不了多久，所以在未打出宝箱之前不要使用决め技。

第三区域：

BOSS战之一（BGM：The Climax of the Tower）

ブラムス（Brams）：HP172000　属性弱点：无

攻击方式：

通常技：

1.ブラッディ・ナックル（Bloody-Knuckle）　1Hit物理攻击

2.デッドリーレイド（Deadly-Raid）　2Hit物理攻击

3.イモータルブロウ（Immortal-Blow）　3Hit物理攻击

决め技：ブラッディカリス（Bloody-Caries）

20Hit以上强力物理攻击

推荐装备：

武器：　神剑グランス・リヴァイバー（ATK6000）

头：　ドラグーン・フェイス　（RDM200）

体：　セラフィック・ガーブ　（RDM1700，DEF10）

腕：　スター・ガード　（DEF20）

足：　ヴァリアント・グリーブ　（RDM32，AVD250）

装饰1：　エンジェル・キュリオ

装饰2：　パワー・バングル或フェアリィ・リング

Skill技能设定：

A1：　Auto Item　（オート・アイテム）

A2：　Guts　（ガッツ）

B：　Splash　（スプラッシュ）

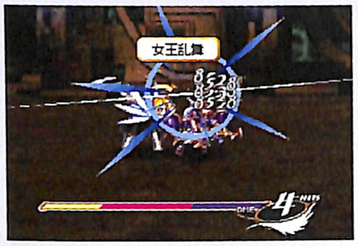
C：　Trick Step　（トリック・ステップ）

不死王必须在通常技完全打出之后才有可能发动决め技。笔者选择的这一套防具DEF总和达到30，目的是在对手使用通常技1和2攻击时，如果被完全防御的话，手甲スター・ガード发出的反弹光弹不仅可以造成损伤，更重要的是可以阻止其后续攻击，

当然决め技也就无从发动，这样就大大降低了死亡概率。

这套防具的RDM总和虽然不是最高，但足可以有效抵抗其通常技的损伤，万一在对方成功发动决め技的情况下，其威力之强即使RDM再高也难逃一死，这时还有Guts和装饰1来保证复活效果。同样，因为エンジェル・キュリオ的30%破坏确率，所以必须加大攻击力尽可能在最少的回合数作掉对方，装饰2的作用正体现于此。

由于不死王的RDM在5000以上，神剑是惟一有效的武器。而C类Skill技能Trick Step是为了对付ブラムス极高的完全防御力，否则レナス的通常技基本上都会被对方完全防御，当然也就不能发动决め技了。



BOSS战之二（BGM：Shiver）

フレイ（Frey）：HP300000　属性弱点：无

通常技：

1.クリティカルフレア（Critical-Flare）6Hit物理攻击

2.エリアルバースト（Aerial-Burst）3Hit物理攻击

3.サンダーソード（Thunder-Sword）5Hit物理攻击

决め技：

エーテルストライク（Ether-Strike）1Hit强力物理攻击

推荐装备和Skill设定：

基本上和对付ブラムス一样，装备方面同样追求很高的DEF。不同的是最好把手甲スター・ガード换成ヴァリアント・ガーダー（Valiant-Garder：RDM80，DEF22）；装饰2不要选择フェアリィ・リング。

原因如下：

1.フレイ的通常技是波动攻击，本身不会靠近レナス，スター・ガード的光弹伤不到她，不可能像对付ブラムス那样来阻止其后续攻击。

2.ヴァリアント・ガーダー的DEF比スター・ガード稍高，虽然只是一点点，但目的无非是希望レナス出现完全防御率高一点。尽管在フレイ极高的命中率下这种机会不是很多，但只要防住她的第一招，那么对方这一轮的通常攻击便不具威胁，也算是为了降低死亡概率作出一点点贡献吧。（笑）

3.和ブラムス相比，フレイ不仅完全防御力极强，而且她更“聪明”一些。Trick Step这项技能引诱她时远远没有像对付不死王那样奏效。只要第一招引诱不成的话，レナス这一轮攻击会因为EN不够而无法发动决め技，也就是说，在同フレイ的战斗中，能连续2回合发动决め技的机会不多，装备フェアリィ・リング的作用不大。而在第一招引诱不成的情况下，不要紧跟着出第二、三招，这样浪费了攻击机会，应该稍停一下，再用第二、三招来引诱其解除防御状态。在这种用通常技攻击的情况下，很显然装备パワー・バングル划算。

由于フレイ几乎招招都是必杀，建议道具生成ルシッド・ポーション（Lucid-Potion）。这种药使用后5个回合内敌方不会攻击，但使用者本身也不能作出攻击，否则药效会强制解除。当然，笔者推荐这种药并不是让玩家和フレイ对峙下去，而是在这几个回合内可以放心使用コンボ・ポーション或是等待CT值降为0，如果想再"奢侈"一点的话，可以先使用マイト・ポーション（Might-Potion：两回合内损伤增加50%），再使用コンボ・ポーション，然后攻击对方，如果运气好能发出决め技的话，会给对方造成很大的损伤。待到コンボ・ポーション药效消失后，再使用ルシッド・ポーション来做好下一轮攻击的准备……

BOSS战之三（BGM：The Incarnation of Devil）

ガブリエ・セレスタ：HP800000　属性弱点：无

攻击方式：

2Hit物理攻击；5Hit物理攻击

通常魔法：	ファイア・ランス（Fire-Lance）	炎
	バーン・ストーム（Burn-Storm）	炎
	クール・ダンセル（Cool-Damsel）	冰
	アイシクル・エッジ（Icicle-Edge）	冰
大魔法：	メテオスウォーム（Meteor-Swarm）	暗

女王乱舞：28Hit强力物理攻击

推荐装备：

武器：	神剑グランス・リヴァイバー	
头：	フェザード・ティアラ	（炎-50%）
体：	セラフィック・ガーブ	（冰-50%）
腕：	ヴァリアント・ガーダー	
足：	ヴァリアント・グリーブ	
装饰1：	マイティ・チェック	
装饰2：	エンジェル・キュリオ	

Skill技能设定：

A1：	Auto Item	（オート・アイテム）
A2：	Guts	（ガッツ）
B：	Splash	（スプラッシュ）
C：	Charge	（チャージ）

装备中的属性防御可对付通常魔法，提供的RDM虽然不是最高但足以抵抗2Hit和5Hit物理攻击。对方能造成威胁的只有女王乱舞和暗属性大魔法メテオスウォーム，不过由于攻击方式的多样化，这两种必死攻击并非每次都出现，所以Guts技能加上装饰2的效果基本可保无忧。尽管BOSS的HP是80万，在战胜女神フレイ后，你会发现现在的对手其实很弱，顺利的话25回合左右即可作掉他。

第四区域：

拿到魔剑ダインスレイヴ（Dainslef：ATK8000，AT35，〇〇〇，圣，Be Killed！）。

在打昂翼天使之前，有必要说一下离他的处所间隔两个小房间的地方。这里有两个BOSS级的敌人，却以喽罗的形式出现，对战时也没有什么剧情对话。

在下方走动的敌人是ブラックヴァルキリー（HP440000），一般认为她就是命运三女神之长女アーリィ（这个仅是从外表判断，笔者并不持肯定的观点），同她单挑时的难度和对付不死王差不多，装备及打法也可采取相同的方案，更何况现在有ATK8000魔剑，不出20个回合即可战胜她，这里不再详述。

在上方漂浮的敌人大多数情况下是ロキーヌ（HP752000），这是个比A级ENDING中的ロキ还要菜的家伙，单挑作掉他只是时间问题。而少数情况下则会出现所谓的最强BOSS——相信北欧女神的FANS都知道，一般称之为“红莲四鼠”。游戏中给出它们的正式名称是“ハムスター”，我至今也没弄清这个片假名的出处，如果对应英文的话，怀疑是“Hum-Star”，嗡嗡叫的明星？（笑）

这四个家伙不仅个头极小，小到物理攻击几乎碰不到它的地步，更要命的是它的攻击力似乎与个头成反比（汗……），其特殊招式カモンレミング大有万鼠奔腾之势，在44Hit的全体强力攻击下死N次都不够，更别说四鼠轮流上了……

关于这种怪物的打法笔者在网上也看了不少，甚至有人将其

列入“游戏史上十大最强BOSS”之一（这四个怪物的确很强，不过本人并不赞同动不动就搬出“游戏史”这三个字来，能真正了解游戏史的又有几人呢？）……可是事情往往就是物极必反，如果我说它们是红莲迷宫最容易对付的BOSS你信不信？

BOSS战

ハムスター×4：HP400000　属性弱点：无

必备武器：只要AT值是100的武器，例如ビースト・スレイヤー、デーモン・スレイヤー等等

必备道具：41个毒水晶（ポイズン・クリスタル）；10个ルシッド・ポーション（Lucid-Potion）

ルシッド・ポーション的作用前面已经说过，虽然主动攻击时药效会消失，但并不包括使用道具，而用魔水晶攻击是属于使用道具的范畴，于是——

第1回合：レナス使用ルシッド・ポーション

第2～5回合：　レナス使用毒水晶

第6回合：レナス使用ルシッド・ポーション

第7～10回合：　レナス使用毒水晶

如此反复……

第51回合：第10个ルシッド・ポーション的药效已经消失，而レナス从容不迫地扔出最后一个毒水晶，也就是第41个啦，四个ハムスター便告升天！



怎么样，是不是让你有大跌眼镜的感觉？从头至尾我们的女神毫发未伤，而红莲四鼠就这样平静地去了……

ハムスター的HP是40万，RST是25，根据前面的魔水晶攻击计算公式，当手持AT100的武器时，AT影响值=0，每个毒水晶的损伤值就是（2500－0－25）×4×1=9900，而41个毒水晶的效果为：9900×41=405900＞400000！其他属性的魔水晶因为修正值不够而达不到损伤要求，虽然圣水晶的修正值效果和毒水晶相同，正如前文所述，由于ハムスター的体积太小而4Hit未必能全中，实际损伤就不及后者了。而ルシッド・ポーション这个东西一次最多只能生成10个，也就是说，只能让レナス安然无恙地度过50个回合，第51个回合倘若不能作掉对方可就……

一系列紧凑的参数设定，令笔者不止一次地怀疑究竟是巧合，还是Tri-Ace有意安排这种单角色打法的存在？

也许有人会问，既然魔水晶这么有效，那么用同样的方法对付即将面临的昂翼天使是否可行呢？这个，计算一下就知道很显然是不行的。昂翼的RST是1000，在51个回合内使用41个毒水晶最多只能打掉246000，相对于她230万的HP来说连零头都不到，况且在对方使用大魔法的情况下ルシッド・ポーション是无效的，在这样漫长的对峙中不仅不能有效地打击对方，而且自己根本就无法存活……

终于要面对最后的BOSS战了，我们的女神是否已经准备好了呢？来看看她的状态：

レナス・ヴァルキュリア（Lenus Valkyrie）：

LV 57

DME：80992　　STR：1124　　INT：974

AGL：504　　DEX：476　　RST：527

相对于LV57的级别来说，这样的DME不算低，除了用两个アンブロシア（Ambrosia）增加12000外，升级时装备生命の腕轮也是主要原因（不过也不算高，很多次升级的时候都忘了装……）。有了足够的DME再加上合理的防具配置，不至于被昂翼天使的通常攻击KO，这是最起码的资本。而LV57这个级别，笔者为了将敌人的特性写得详细些，踩了不少地雷，有理由相信这时的级别可以更低一些。不过太低也不行，主要还是看DME了。

最终BOSS战（BGM：Mighty Blow）

イセリア・クイーン：HP2300000　属性弱点：无

攻击方式：

2Hit物理攻击；5Hit物理攻击

通常魔法：バーン・ストーム（Burn-Storm）　炎

ファイア・ランス（Fire-Lance）　炎

クロス・エアレイド（Cross-Airraid）　圣

イグニート・ジャベリン（Ignite-Javelin）　圣

大魔法：　ファイナルチェリオ（Final-Cheerio）　暗

HP低于一半时变身，增加两种攻击方式：

エクステンションフォース：炎属性全体攻击

女王乱舞：　28Hit强力物理攻击

推荐装备：

武器：　魔剑ダインスレイヴ（ATK8000，AT35，○○○）

头：　フェザード・ティアラ（RDM5，炎－50%）

体：　ミスリル・プレート（RDM1600，圣－90%）

腕：　ヴァリアント・ガーダー（RDM80，DEF22）

足：　ヴァリアント・グリーブ（RDM32，AVD250）

装饰1：　パワー・バングル（ATK+30%）

装饰2：　エンジェル・キュリオ

（自行复活天使像，破坏确率30%）

Skill技能设定：

A1：　Guts　（ガッツ）

A2：　Auto Item　（オート・アイテム）

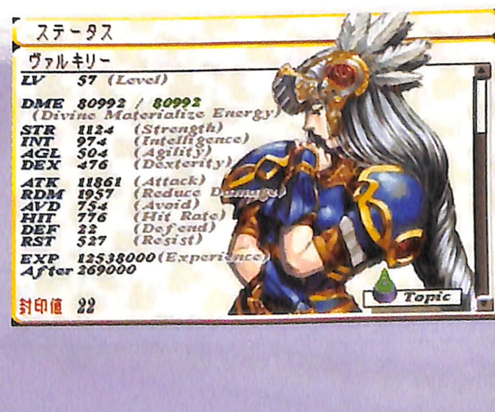
B：　Splash　（スプラッシュ）

C：　Charge　（チャージ）

同样，这套防具并没有提供很高的RDM，主要目的在于对付昂翼天使的属性攻击，如果不进行防御的话，对手高达65000的魔力（这是游戏中最高的MAG）随便使用哪一种通常魔法都会让レナス一命呜呼。

至于战术方面，看看这样的装备和技能设定就该知道怎样去做了，要说的前面的都已经说过了，经历了众多的BOSS战，相信玩家对单角色作战的方法已经驾轻就熟了吧！

要注意的就是当イセリア・クイーン的HP降到1/4以下时，基本上她只用女王乱舞和暗属性大魔法ファイナルチェリオ，经过前面数回合的生死战斗，这时エンジェル・キュリオ可能已经损坏了，而现在昂翼出手就是这两招必死攻击，此时是最容易被KO的阶段，如果有必要的话，可以像对付女神フレイ那样使用ルシッド・ポーション，不过防不住大魔法，所以也不要太依赖这个东西，而且使用它要消耗一个回合的行动，从这个意义上说，也是在拖延回合数。是福是祸就看运气了。



《街霸 3·3》一击必杀

FINAL ATTACK
STREET FIGHTER III

文、编：偏执狂

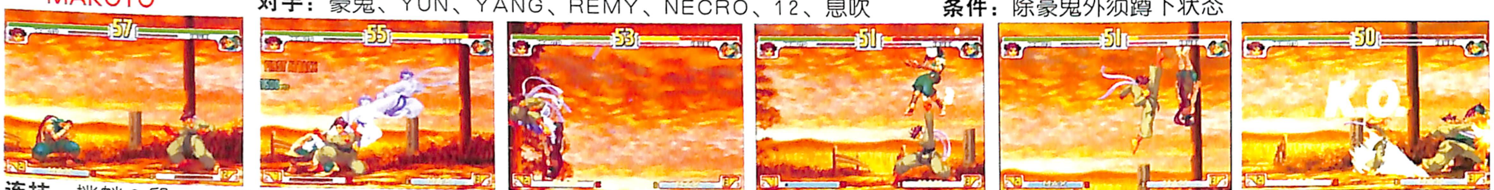
众所周知，《街霸３·３》（以下简称《SF３·３》）具有高度的平衡性，这一点不光体现在各角色间性能的差异以及独特的系统上，连续技攻击力的合理修正也是其平衡的重要表现，。那么《SF３·３》中是否也存在一击必杀呢？看到过日本的某些华丽连技演示且对《SF３·３》不太了解的朋友可能会说：“当然有啊！”

在这里要对这些朋友说明，那些极具娱乐性的一击必连技通常是在ＤＣ上利用特效全开才有可能实现的，在街机上全无用武之地，如果在ＤＣ标准的设定下，能实现一击必杀吗？答案是肯定的，只不过成立条件较为苛刻。



有必要对《SF３·３》中的两个系统进行说明：其一是PERSONAL ACTION，也就是我们常说的挑衅（HP＋HK），部分角色的挑衅有增加攻击力的作用，比如MAKOTO的挑衅１阶段效果为打击力31％UP、气绝回复力10％UP；２阶段时打击力63％UP、气绝回复力21％UP；３阶段时气绝回复力３３％UP（注：所谓增加的攻击力只是其后的命中第一击，如果是连技，攻击力同比增加，若挑衅后第一击被防，之后的攻击力便回到原先状态）其二是蹲COUNTER系统，所谓蹲COUNTER，即是指角色在蹲下状态的情况下受到的打击技攻击（包括地面连续技）所得伤害值要高于站立状态２０％以上；另外，在《SF３·３》中各角色的防御力大小及晕点槽长短也是不同的，根据这些特性，便可形成一些真正意义上的一击必杀来。

MAKOTO　**对手**：豪鬼、YUN、YANG、REMY、NECRO、12、息吹　**条件**：除豪鬼外须蹲下状态



连技：挑衅２段 ＞ 暴土佐波碎 ＞ 前冲 ＞ 暴土佐波碎（逆向使用） ＞ 抵消跳起 ＞ 轻闪空踵落·剑 ＞ 重疾风 ＞ 重疾风

MAKOTO　**对手**：豪鬼、YUN、YANG、息吹　**条件**：对手蹲下状态



连技：挑衅２段 ＞ 跳重Ｐ（低位） ＞ 站MP ＞ 正中线五段突

MAKOTO　**对手**：豪鬼、YUN、YANG、息吹　**条件**：对手蹲下状态



连技：挑衅２段 ＞ 丹田练气·攻之型发动 ＞ 跳HP ＞ 蹲MP ＞ 重疾风　（三击ＫＯ，极为强悍！）

GILL　**对手**：除HUGO外　**条件**：除豪鬼外蹲下状态　（SA：超必杀技）

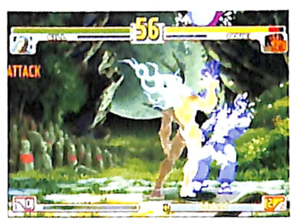


连技：挑衅 ＞ Seraphic Wing（SA）　（别打了，一起出来看上帝）

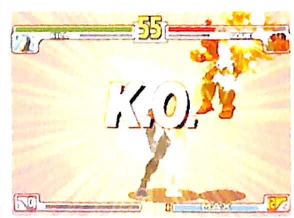
GILL
对手：豪鬼、息吹



连技：挑衅 ＞



Meteor Strike（SA）

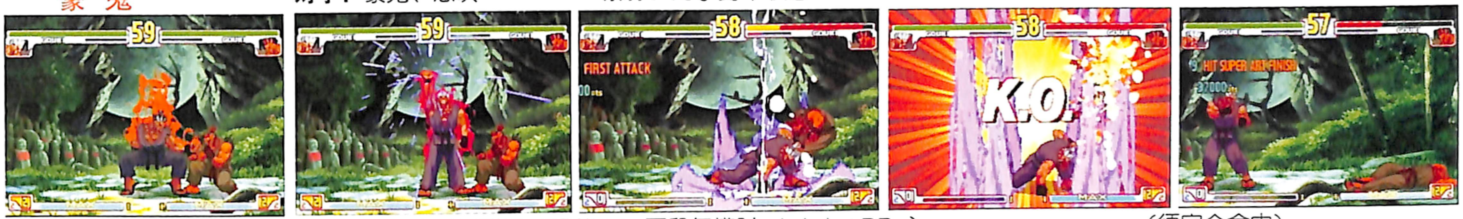


（陪你去看流星雨……全落在我头上！）

临　兵　斗　者　皆　阵　列　在　前

豪鬼

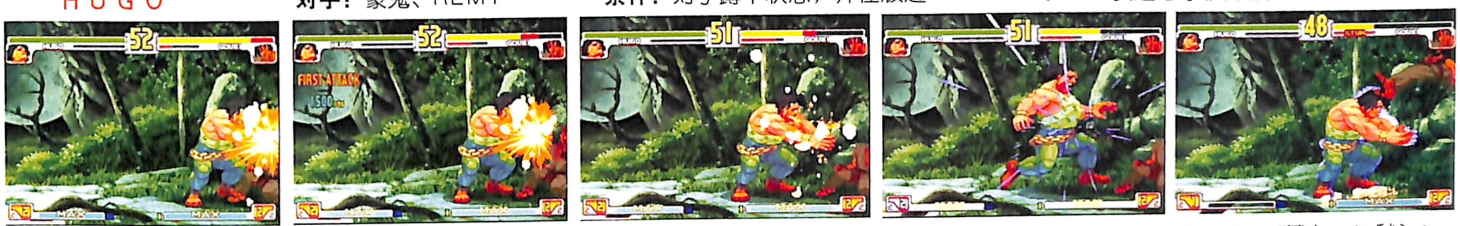
对手：豪鬼、息吹　　**条件：**对手蹲下状态



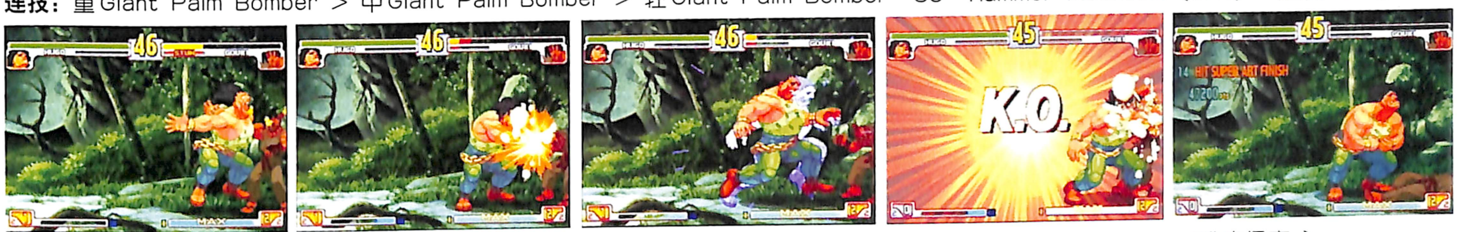
连技：挑衅 ＞ 金刚国裂斩（隐藏SA，两段气槽时，↓↓↓+PP）（须完全命中）

HUGO

对手：豪鬼、REMY　　**条件：**对手蹲下状态，并在版边　　（SC：以超必杀技取消）



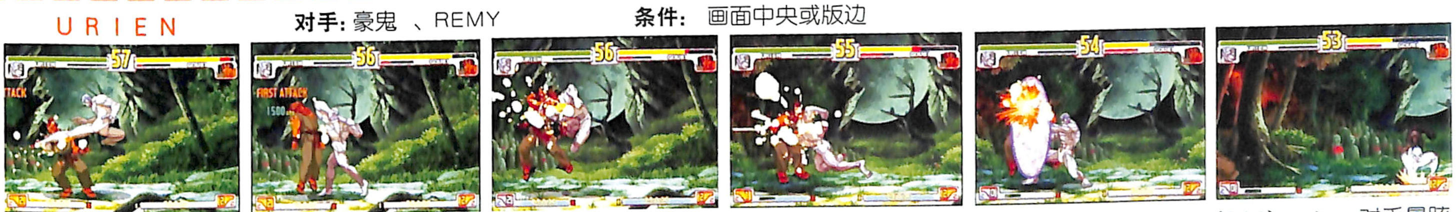
连技：重Giant Palm Bomber ＞ 中Giant Palm Bomber ＞ 轻Giant Palm Bomber SC Hammer Mountain（SA2）（蓄力1/3秒）＞



对手晕眩 ＞ 重Giant Palm Bomber ＞ 中Giant Palm Bomber SC Hammer Mountain　（难度极高！）

URIEN

对手：豪鬼、REMY　　**条件：**画面中央或版边



连技：跳HK ＞ 蹲HP ＞ EX Dangerous Butt（提前蓄力）＞ 重Chariot Tackle SC Jupiter Thunder（SA2）＞ 对手晕眩



＞ 挑衅（不要击中对手）＞ 跳HK ＞ 蹲HP ＞ EX Chariot Tackle ＞ 重Chariot Tackle ＞ 站HP（连技完成前，对手已KO！）

连技是成立的，条件是苛刻的；威力是巨大的，KO是一定的；理论是理论的，实际是实际的；看看是可以的，基本是没用的。

特别附赠：

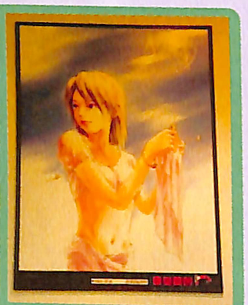
DUDLEY VS MAKOTO 的恐怖一击



过程：DUDLEY挑衅；MAKOTO挑衅2段，丹田练气·攻之型发动；MAKOTO使用重闪空踵落·剑；DUDLEY以EX Cross Counter 反击，效果如图所示。（满血值是160，MAKOTO的失血为159）

临　兵　斗　者　皆　阵　列　在　前





















卡通嘉年华 动漫新概念

你我的嘉年华

文：天丛云剑　编：偏执狂

[编注：上海“卡通嘉年华”对国内动漫界意义非凡，从媒体对这次活动的关注便可见一斑。以下是一位参加了此次火热漫展的漂亮MM为我们带来的文字，或许没有惊天动地的华美文采，但她对于动漫的热爱却显而易见。《游戏·人》将为各位玩家敞开大门，也希望玩家能够敞开心扉，这里同样会是所有PLAYERS的嘉年华。]

“2002上海卡通嘉年华会”早在6、7月就在报纸电视上大书特书，不去当然徒增遗憾，而笔者则有幸参观并参加了全部7天的活动，愿与各位分享。

第一天早晨8点30分，笔者提前了1个小时到达经贸大厦裙楼，此时已是人潮涌动，有很多参展团体在自动电梯前排队。

本次会场设在三楼、四楼两层，共有4个展厅，由于笔者是工作人员，可自由出入各展区。三楼主要是同人社团、网站所租的展台、“欢乐潜水艇——决战太平洋”大赛会场和现场表演的舞台所组成。今年参展的社团大概有80个左右，在展厅中被划分成8个部分。两个展厅间的过道上还摆了桌椅，这是“漫画吧”的宣传服务部分，提供简单的饮食，但主要功能是用来租借正版港台漫画的。四楼以中国电信和学院派的宣传及“卡通夏令营”现场作画赛为主。由于中国电信提供这次CS大赛所需要的电脑，可以想象这里人满为患的样子。

进入三楼的展厅，可以看到一些社团在整理展台，另外就是COSPLAYERS在化妆和试衣。现在的各大漫展，比的已不只是观众数量，参展的社团的知名度，或是有多少名人到场，COSPLAY的质量也成为一个十分重要的因素！

9点半不到，工作人员已经开始售票。参展团体也陆续进入会场，宽敞的展厅一下子显得拥挤起来。

接近10点30分，开幕式正式举行，等待已久的人群涌到三楼同人社团展区的舞台前，重头戏之一的COSPLAY展示也在此时开始，主要是由上海COSPLAY的主流力量“COSPLAY王国”进行表演。然后，新生代歌手胡彦斌上台献唱，不要怀疑，就是那个凭借《我为歌狂》中一曲《有梦好甜蜜》成名的歌手。

由于人群被开幕式吸引，展厅终于宽敞了些，使笔者有时间仔细欣赏各个社团的布展情况。8个社团展台区域中，属“MSL”、“变形金刚中国联盟”和“玖卡星团联合公会”的联合展台最引人注目。三个国内知名的主题网站各租了三个展台，占了整整一个区域的位置。展台呈半包围状裹卷着中间的手办展示桌，分别陈列了MS、MH和变形金刚的模型手办，景象十分壮观。展示桌前则是五星的巨大横幅，从上而下拉成白底红字的血之十字记号。分立两边的幻像骑士是特地从广州赶来的同好，他们的COSPLAY在广州表现不俗，在上海同样吓得不少MM花容失色……

今年参展的社团中，除了一些以画稿或者同人社团的形式出现以外，还有不少是COSPLAY的主题网站。例如“COSPLAY王国”、“蔷薇圣堂”等等，他们一边准备现场的COSPLAY SHOW，一边为自己的网站打广告，很是热闹。而其他社团，在宣传之余还推出了不少DIY的动漫周边，不过最火爆的莫过于现场作画的小漫画家，桌子前面总是围满了求画的漫迷。

开幕式后，COSPLAYERS就在展厅四散开来，几乎分布在会场的每个角落，一时间，照相机的“喀嚓”声不绝于耳。CS的COSPLAYER很有敬业精神，他们一大早就穿上厚厚的军服和防弹背心，荷枪实弹地在展厅里游走，冷不防出现也能吓你一跳；一些可爱MM的扮演，有不少笔者都不认识，应该是些游戏人物吧；《浪客剑心》“十本刀”中的镰足手持的那把真人大小的镰刀据说是由她自己制做的……两天后天还出现了一个蓝衣版的镰足，也同样拿着明晃晃的镰刀；“旅团”（编注：出自《Hunter x Hunter》）几乎是任何漫展上不能或缺的COSPLAY组合，可惜没能拍到所有人物的合照，扮演小滴的女孩子还真的提了吸尘器来呢；《封神演义》中的角色“老子”挺帅气的，不过长长的裤管很容易被踩到；第一时间出现在现场的美艳艾丽斯就谋杀很多菲林，真是什么作品都敢拿来秀啊；“COSPLAY王国”的团体实力强劲，“水果篮子团”相当有水准；而《FFX》的女主角尤娜成为全场最有人气的女生之一。

下午是每天都有的COSPLAY展示，主



办方辟出四楼到三楼旋转楼梯的一角作为临时集合处，COSPLAYERS 在此等候依次从旋转楼梯走到三楼的长型舞台上作展示，参加的多数是COSPLAY 团队，可惜笔者参加的“X 战记团”队人没凑齐，只能随便做做秀了。三楼舞台前早就被挤得水泄不通，四楼的人也是接踵摩肩，不得不动用警力来维持秩序。主持人COSPLAY 王国站长MINAKO 和扮演过许多动漫人物的哮天犬出现在舞台上时，展示也就正式开始了。

三位非常年轻的女孩组成了“KOF 团”，当然，这只是拳皇人物扮演的泰山一角；笔者的“X 战记团”在上场时星矢郎意外失踪，只能由我等女流上台献丑了；“封神团”由清一色的女生组成，几天后还出现了另一组“封神团”，表现也不错；从D 伯爵的宠物店中飞出的精灵，在舞台上还真的舞了一段，博得了一片掌声；阵容强大的“剑心团”也吸引了不少观众的目光。第一天随着COSPLAY 展示的结束而告一段落。

第二天下午举行声优大赛，笔者没能亲临现场实在可惜，据说现场极为热闹，许多参赛者选用的都是相当恶搞的情节。最后，一位学日语的MM 以《悠久幻想曲》中的一段独白技压群芳，成为声优赛的状元。

第三天下午则是动漫卡拉OK 大赛。最后还是由女孩子夺魁，她用空灵的嗓音演唱了宫崎骏的著名作品——《天空之城》的主题歌，受得观众与评委的一致好评。

第四天是倍受瞩目的COSPLAY 大赛的预赛！比赛的地点是三楼举行开幕式的临时舞台。布景一早便准备就绪，“卡通嘉年华动漫新概念”的标题十分醒目。

12 点刚过，人群便自觉涌向舞台，很快形成了里三层外三层的包围之势。笔者参加的“乱马团”报名时迟到了，好说歹说拿到了最后的出场名额——“35”……一想到要与另外34 组实力雄厚的团队同台演出，不免有些紧张。

我们为编排造型耽误了不少时间，走到后台，赛程已经过半。上师大“H2B 社团”的“天禁团”（天使禁猎区）博得了满堂彩；而“犬夜叉团”人物整齐服装到位，也同样具备竞争力；还有“蔷薇圣党”的《恐怖宠物店》表现也非常出色；至于现场最小的参赛者是扮演樱桃小丸子的小MM，她的服装据说是爸爸做的，她的表现也可圈可点哦；参赛选手中甚至还出现了的两组“火箭队”，非常恶搞（个人认为最后没能获奖的那组更出色）。此外，从日本留学归来的莉诺雅穿着凌波的服装高歌一曲《残酷天使的纲领》，让大家着实过了把瘾，当时怀疑是调音师搞错放了原声，真没想到这是现场演唱的效果（编语：现在一听到这歌就会有“天鹰战士”的不佳联想）。“CS 团”一登场，音箱里就爆发出了火爆枪战的效果音，现场气氛也随之沸腾起来。本着“交流第一，参与为主”的精神，我们顺利完成了三组动作，还算像模像样，最后竟然晋升决赛，真叫人又惊又喜。而决赛则安排在第5天的上午10 点。

17 号当天，赶在开馆前1 个半小时，参加决赛的COSPLAYERS 就已经占领了洗手间更衣化妆了。（笑）10 点30 分，比赛正式开始，前半场由哮天犬扮演《遥远时空》中的阿酷拉姆和东视音乐频道的主持人朱祯扮演的《FFX》男主角泰达一起主持；后半场则是“动漫情报”的主持人扮演的水兵月和MINAKO 扮演的《水果篮子》中的人物一起主持。台上，17 组候选人轮番上阵；台下，掌声与闪光灯此起彼伏……

比赛结果在下午揭晓：

最佳服装—— 天使禁猎区

最佳演唱—— 莉诺雅《残酷天使的纲领》

最佳道具—— BT 社团“火箭队”

最佳表演—— COSPLAY王国《遥远时空》

最佳造型—— 竟然是我们“乱马团”！

（意料之外啊意料之外！）

此外，最佳男主角是那个背后写了“健康第一”的桑原；最佳女主角是哮天犬；还有最有趣的杰出贡献奖，据说媲美“终生成就奖”，（汗！）得主是MINAKO。

漫展最后的一天，忙碌了一周，似乎连参观者都有些疲倦了，但仍旧来了不少人观看颁奖仪式。声优大奖得主，卡拉OK 大赛冠军，欢乐潜水艇的最后赢家“公主战队”，以及COSPLAY 中的获胜队伍依次上台领取奖状和奖品，笔者也挺光荣地上台受封。（笑）当然，得奖并不是大家参加这次“动漫嘉年华”最大的收获，或许这样难忘的经历会是一种财富吧。

中午，各展台陆续开始收拾各自的阵营，画稿被一件件从墙上取下，COSPLAY 团队的服装道具也再度被封印……终于意识到令人兴奋的节日已进入完结篇，梦幻般的七天还是显得如此短暂。尽管人潮已慢慢退去，喧闹与欢笑却能在记忆中久久地保存。“卡通嘉年华”的确已经散场，但属于青春的嘉年华才刚刚开幕……

广州动漫展 COSPLAY欣赏

编：偏执狂

8月2日至3日，小编有幸参观了广州YACA动漫展，生平第一次亲临国内动漫展现场，感觉熟悉而又陌生。尽管那几天广州的天气如同好莱坞的美女一般善变，时而酷热难当，时而又风雨大作，但这依然无法阻挡热情的动漫爱好者。虽然本次广州动漫展受同在暑期档举行的数个上海动漫展的影响，在规模上有一定萎缩，但有序的组织及热烈的气氛都给人留下了深刻的印象。而现场的COSPLAY秀，更是成为一道靓丽的（甚至有些喧宾夺主的）风景线，害得小编举着相机左右奔袭。（汗！）

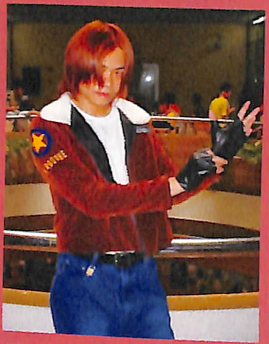
现在放送小编广州之行部分收获，与诸位共享。





可爱的接待员MM二人组

《狼之标记》的中年版TERRY，有模有样啊！

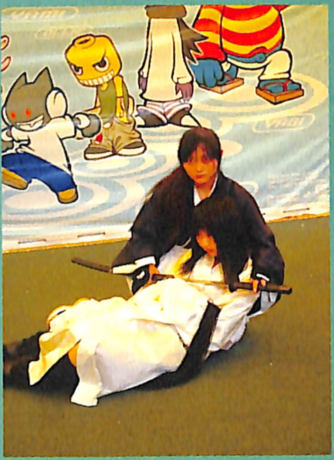




小编现场解说：各位观众请看，这块陨石约有160万年的历史了，石头上的MM也有16年的历史……



建议在《生化危机》的下一作中加入这个POSE。



剑心和“人质”雪代巴



库拉皮卡是『猎人』中小编最喜欢的角色

动漫展里居然会有《CS》的COSPLAY，有些意外啊！

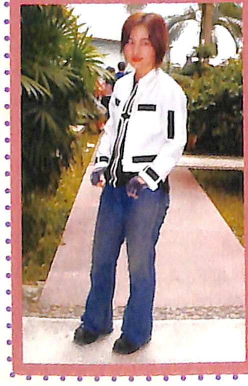




谋杀了无数胶卷的喷火女郎



《GGX》（《罪恶装备X》）十人团队，专业级的服装道具，很花心思。非常具有潜质。



这个女版草雉显得娇小了点

不仅在上海，《棋魂》在广州也很流行哦！





《HUNTER X HUNTER》小组（游乐儿语：如果没有右下角的闲杂人等就更完美了！）

艺术的融合

漫谈游戏、动画、电影的改编热潮

Amalgamation of Arts

Topics on Adaptation of Games, Cartoons and Movies





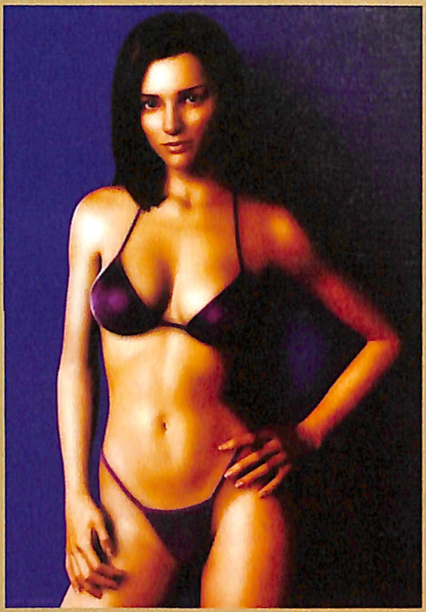
造梦之书

造梦之书

编：无梦







艺术的融合

漫谈游戏、动漫、电影的改编热潮

文：姚舜禹

序言

忘记了在哪里听说过这样一句话：游戏迷必定是动漫迷。

想想这句话不无道理，目前我们会玩电子游戏的“主力人群”，有几个没看过几部漫画书和动画片？更有许多朋友原来就是动漫发烧友，后来发现游戏这个更为互动的艺术形式进而成为玩家的。知名的动漫作品被游戏化似乎也成了一条不成文的规律。不仅如此，近几年来不少的电影被改编成游戏，或是游戏被改编电影的作品不断涌现，似乎形成了一股风潮席卷全球，不由让人们充满了感叹和疑问——这种改编作品的魅力为什么如此巨大？

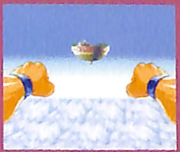
在本文中，笔者将带领大家进入这个神奇的领域，讨论我们非常关心的话题，不过需要说明的是，本文无法将这方面所有的作品一一收录，文中的观点与言论也属于笔者的个人意见，既然是“漫谈”，那么有些东西大可不必太较真儿，如果有不同的观点，欢迎指正。

第一章　本是同根生——动漫作品的游戏化

《龙珠》　永不磨灭的经典

说到由动漫作品改编的游戏，相信每一位玩家都会闭上眼睛数上一串儿，不过要说我们中国玩家感情最深、时间最早的，非鸟山明大师的《龙珠》莫属。记得笔者第一次看到《龙珠》游戏的时候还在上小学，因为已经看过了大约两三卷的漫画书，对小悟空、布尔玛这几个角色已经是非常地喜爱，突然看到他们跳动着出现在电视荧屏上时，简直惊讶得几乎不会说话了，由于当时的FC 对于笔者来说还是神圣之物，所以在朋友的“关照”下仅仅玩了半个多小时，不过当时已经是幸福得要死了，晚上兴奋得一宿没睡，脑子里全是小悟空挥舞着如意棒的身影，从此以后就和游戏结下了不解之缘，相信有和笔者相同经历的玩家也不在少数吧。

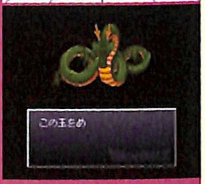




《龙珠》大约是动漫作品游戏化作品最多的一部了，其漫画作品在《少年跳跃》上连载十年（1985～1995），获得极大成功，作者鸟山明也被誉为具有仅次于日本漫画之神手冢治虫影响力的漫画家，其威力可见一斑。自从著名玩具公司BANDAI 买下《龙珠》的版权后，就一天也没有停止过对《龙珠》的动画、游戏、模型等等作品的开发，最终使孙悟空、贝吉塔成为全球知名的人物，其游戏从第一作的《大魔王复活》（FC）到最新作的《龙珠Z：悟空的遗产》（GBA），龙珠游戏已经有二十部之多了（见表1），其中广受好评的当数SFC 主机上的《超悟空传》和《超武斗传》系列，《超悟空传》是两部RPG 游戏，分为《突击篇》和《觉醒篇》两部分，从头到尾忠实再现了原作所有的情节，连台词都原封不动地引用，可以说是《龙珠》FANS 收藏的至宝。而《超武斗传》则是火爆的对战游戏，让玩家真实地操纵着那些漫画人物激烈的战斗，特别是SS 上的《真武斗传》更是在发必杀技时加入动画特写，令投入感大大增加！不过BANDAI 制作的格斗游戏口碑之差是有目共睹，尽管画面越来越漂亮——后来还在PS 上推出了3D FTG 的《龙珠》游戏，可是从操作感上却丝毫没有进步，似乎只有动漫迷才会买帐，而格斗迷则对此类作品颇为不齿。因为比起CAPCOM 制作的改编自动漫作品的游戏来，BANDAI 的游戏似乎只适合来“观赏”。不过即便如此，每一部《龙珠》的游戏还是会大卖，足见原作的号召力。









《龙珠》系列游戏回顾

游戏名	类型	机种	发售日期
龙珠Z大魔王复活	ACT	FC	1988年
龙珠Z神龙之谜	ACT	FC	1989年
龙珠Z2强袭！赛亚人	RPG	FC	1990年
龙珠Z3烈杀人造人间	RPG	FC	1991年
龙珠Z超级赛亚人传说	RPG	SFC	1992年
龙珠Z超悟空传－突击篇	RPG	SFC	1995年
龙珠Z超悟空传－觉醒篇	RPG	SFC	1995年
龙珠Z－超武斗传	FTG	SFC	1993年
龙珠Z－超武斗传2	FTG	SFC	1993年
龙珠Z－超武斗传3	FTG	SFC	1994年
龙珠Z超次元战斗	FTG	SFC	1996年
七龙珠武勇列传	FTG	MD	1994年
龙珠Z·真武斗传	FTG	SS	1995年
龙珠Z·伟大的龙珠传说	ACT	SS、PS	1996年
龙珠Z·极限战斗22	FTG	PS	1996年
龙珠Z·？（名不祥）	3D FTG	PS	1999年
龙珠Z·伟大的孙悟空传说	RPG	GBA	2002年
龙珠Z·悟空的遗产	RPG	GBA	2002年

从《龙珠》开始，BANDAI就不断地改编一些知名的动漫作品，如国内玩家非常熟悉的《SLAM DUNK》、《美少女战士》和《足球小将》等等，以及其麾下的另一王牌——在日本家喻户晓的高达系列，都是这方面的典范。

BANDAI的游戏理念掀起了人们对改编游戏的浓厚兴趣，同时有许多游戏厂商也涉足此领域，其中也不乏因此赚了大钱的，比如KONAMI就是一个，一部游戏的巨大成功使得BANDAI也眼红不已，而这部游戏却是那么地不起眼，它就是著名的《游戏王》系列。

《游戏王》　口袋里的摇钱树



《游戏王》——2001年人气漫画，作者高桥和希。作品讲述了一个叫游戏的小孩得到了神秘的"千年积木"，从而进行着各种各样"黑暗惩罚"的游戏，从单行本第4集情节进展到游戏为救爷爷不得不参加海马举办的"卡片战斗大赛"，本作品就是在这里一举成名，漫画中那些稀奇古怪的卡片和角色在比赛中展现出的智慧令读者过目难忘，一段时间后《游戏王》动画版制作完成，又掀起了一股"卡片热"。KONAMI适时地发现了这一商机将之游戏化，但并未给予太大的重视，使游戏只能对应黑白GB，内容也很简单，并没有太多的战略要素，谁的卡强基本就可获胜。可没想到游戏一发售就造成了热销，几乎周周登上销售排行榜的榜首，这大大出乎了KONAMI的意外，于是很快便推出了对应GBC的《游戏王 Duel Monsters2 暗界决斗记》，在这部作品中充分利用了GBC的通信功能，可以和朋友交换卡片进行融合。在系统方面加入了融合、陷阱和召唤等与原作相同的设定，这些设定一直沿用到了后来，可以说本作是《游戏王》最经典的一部，就像《街霸Ⅱ》一样，倍受玩家的推崇，发售头一个月销量即告突破百万套，几乎和任天堂的《口袋妖怪》的名气不相上下，成为GBC后期的扛鼎之作。



随着《游戏王》系列越来越旺的人气，KONAMI在当时的主流主机PS上推出了《游戏王 真Duel Monsters 被封印的记忆》，系统使用了《暗界决斗记》玩法，只是将卡片中的怪物全部制作成了3D形态，必杀技也以华丽的特效来表现，战斗时极为震撼。记得笔者玩了这游戏将近一个月后才发现如果用"口"键来决定攻击时便会切入到3D战斗画面中，这一发现令当时的笔者兴奋不已，于是告诉了一同奋战的几位朋友，大家无不雀跃，不过很快便发觉观赏如此华丽的画面要付出的时间实在太漫长了，于是便纷纷放弃了这种方法。后来在PS2上还推出了这款作品的续集，由于当时没有PS2无缘玩到，现在想起来还觉得很遗憾。现在《游戏王》系列已转战到了主流掌机GBA上，从已经推出的几部作品来看，虽然已经无法引起当初那样的轰动，但仍然为不少玩家所钟爱。





《游戏王》整个系列作品的销量早已达数百万，KONAMI着实在这上面获得了丰厚的收益，为什么这么说呢？大家想想也便明白了，首先游戏从来没有CG动画之类需要烧钱的东西，别说是掌机上的，就连PS上的作品也没有，看来KONAMI的确是"以德服人"。游戏主要费力的内容是那些卡片，但是图案还是比较简单，根据漫画原作找几个动画美工就能完成。（相比之下同类作品《卡片召唤师》的卡片绘制就请了名画家，精美至极。）在掌机上制作游戏的容量也不需很大，就像《俄罗斯方块》一样，KONAMI靠着原作的号召力完成了一颗普通种子就长成了摇钱树的奇迹，其致胜的法宝就是百玩不厌的游戏性，这说明改编游戏不光是要有原作的名气，如何让游戏好玩同样是厂商的第一任务，毕竟人们玩到的是游戏。

《游戏王》系列作品回顾

游戏名	机种
游戏王 Duel Monsters	GB
游戏王 Duel Monsters2 暗界决斗记	GBC
游戏王 Duel Monsters3 三圣战神降临	GBC
游戏王 Duel Monsters4 最强决斗者战记	GBC
游戏王 Duel Monsters5 Expert1	GBA
游戏王 DUNGEONDICE MONSTERS	GBA
游戏王 真Duel Monsters 被封印的记忆	PS
游戏王 真Duel Monsters2 被继承的记忆	PS2

由此可见，改编游戏其实是很难的一件事情，首先必须要尽量忠实于原作，不能破坏或改变人们对原作的印象；然后还要把游戏做得好玩，起码大多数人都可以接受，这样说起来很容易，实际做起来很难。因为往往会两边不讨好——到头来变成失败的作品，这样的例子已经屡见不鲜了。不过有这样一个厂商制作的游戏，看过原作的会觉得忠实到令人感动的地步，而追求游戏性的玩家也不得不拜倒在其高超的制作水准之下。有人会问：有这样完美的游戏吗？那么去玩玩CAPCOM的《JOJO奇妙冒险》系列就知道了。

《JOJO奇妙冒险》　原作、游戏性的完美结合



其实CAPCOM早年就将许多美国漫画的版权收在旗下，经常会制作一些改编的游戏，例如早期的《X-MAN》、《美国漫画英雄》，后来在DC上开发的《再生侠》等等，口碑都是非常不错。可以说CAPCOM在这方面也是个老手了，他发现美国的那些英雄

们和日本玩家似乎很难引起共鸣，于是便相中了另类人气漫画的王者——《JOJO奇妙的冒险》。

笔者是个不折不扣的《JOJO》迷，当时看到杂志上介绍著名游戏公司CAPCOM要将其制作成一部格斗游戏时，高兴得手舞足蹈，于是一直热切期待着。直到有一天，终于在一家街机厅看到了这部令人热血沸腾的游戏时，笔者差点激动到涕泪横流的地步了（笑），反正当时是趴在机台上再也不想起来——因为游戏实在太精彩了，虽然之前就有“只要是CAPCOM的游戏就从来没让人失望过”的思想准备，可看到



CPS3基板表现下的角色一举一动都完全再现了原作的魄力时，还是感动得说不出话。游戏中角色衣服的飘动、肌肉的抖动的细节刻画得无比真实，那些漂亮的替身制作得如同动画一样，在游戏中当你亲自召唤出替身，并且操纵着本体一同发动攻击时，那份华丽和爽快感，无论是不是《JOJO》迷都会被征服——特别是被必杀技击倒时背景就会出现巨大的漫画特写，简直比看漫画原作都要来得震撼。

CAPCOM在这部作品中几乎引用了所有主流2D格斗的系统，像紧急回避、空中受身、挡格、防反等等应有尽有，令玩家很容易上手。别看游戏中古怪的角色很多，但却没有别的对战游戏中存在的赖皮角色，就连后来笔者苦心修炼的承太郎和迪奥的独门武功——“时间暂停”也被人破解掉了，可以说在平衡性上几乎无可挑剔，笔者的许多的朋友在玩过此作后都大加赞赏，他们有许多人都是没有看过《JOJO》原作的。



后来CAPCOM在PS上移植这部作品的时候还加入了“超级故事模式”，以《JOJO》第三部为蓝本，将每个情节都完美再现了出来，游戏中以穿插各种迷你游戏的方式进行，比如波鲁纳雷夫和花京院典名的替身和“恋人”战斗的那个环节就是以一个射击游戏来表现的，真是让人感到又有创意又好玩，让玩家不但重温了原作的精彩，同时还领略了游戏的乐趣，可见CAPCOM真的做到了原作、游戏性之间的完美结合，让玩家对CAPCOM细心和敬业不禁肃然起敬。目前“《JOJO》系列”的最近作——PS2版的《JOJO奇妙冒险 黄金的旋风》已经发售了，游戏是以3D构成，为玩家们展现了一个全新的《JOJO》世界。不用多说，看来《JOJO》迷们废寝忘食的日子又要到来了。

《罗德斯岛战记》 悠久的神话传说

提到《罗德斯岛战记》，想必只要是接触动漫画和游戏的玩友都会听过它的大名，这个游戏系列在日本的名气不在《高达》和《银河英雄传说》之下，不过也许不熟悉这个系列的玩友会问，到底什么是《罗德斯岛战记》啊？这还得从它的历史谈起。



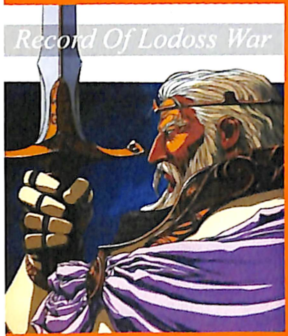
“《罗德斯岛》系列”大体上来说是一个如同神话般的世界，传说，在世界



之初只有一位巨人，他的身体幻化成了万物。之后，由于巨人的体内拥有爱和仇恨两种感情，于是便诞生了光明黑暗两种神族。光明众神与黑暗众神终于爆发了战争。他们带领着追随自己的种族，展开了一场神话战争。战争经过了数千个昼夜，甚至卷入了所有的种族。由于彼此的力量过于强大，使得最后众神的肉体不是被对方毁灭，便是被称为“屠神龙”的古龙之王所消灭，而战争也因此结束。后来世上只剩下永不灭的神之灵魂以及其他遗留下来的种族。为了维持自己的优势，众神给予信仰他们的人奇迹之力，帮助他们获得更好的生活，并随时等待着降生于新肉体上的机会。

后来罗德斯岛上拥有极高智慧的人类一族建立了魔法王国，自此罗德斯岛变成一个拥有人、神、魔兽、精灵、矮人等等种族的庞大世界，《罗德斯岛战记》这部作品就是讲述了这个剑与魔法的奇幻世界中的故事。

创造这个世界的原案——安田均，邀请作家水野良将其中部分剧情撰写为小说，水野良观察日本各种作品，发现很少有一套公式化的世界背景，于是他便发表了他从高中就开始构思的一套设



定，并经由安田均先生的协助创造了罗德斯岛的世界，其中《罗德斯岛战记》便是水野良先生为这个世界所创作的第一套主干故事。《罗德斯岛战记》的第一卷《灰色的魔女》推出之后销量奇佳，成为奇幻小说的代表作，不断再版。出版社角川书店当然不会放过这个机会，因此结合了庞大阵容，制作了《罗德斯岛战记》的OVA。这个OVA集结了当时的超强制作阵容，由水野良编辑、出濑裕设定、结城信辉和漆原智志等人作画，再加上它的画工好、画面精致、主题曲优美动人、配音也相当成功。这套动画共13集，有录影带、LD、VCD等各种版本，其中VCD版共6张在台湾地区已经正式出版，不过现在还没有简体字的版本。这部动画的确是名留动画史的一部杰作。

后来根据日本动画、漫画、游戏发展的惯例，后续的漫画、游戏等产品也应运而生。由不同厂商推出的“《罗德斯岛》系列”的游戏已经有几十部，广为玩家熟悉；原作者水野良仍然继续撰写着《罗德斯岛战记》的系列小说作品，可以说《罗德斯岛战记》系列化的成功，从侧面反应了日本在动漫、游戏一体化商业模式的巨大威力。日本现在是世界上动漫作品出口最大的国家，这样的成就与这种商业运作的形式息息相关，从而使大量的动漫题材改编的游戏市场生生不息。

附录：《罗德斯岛战记》游戏回顾

（一）PC9801、PC9821、X68000

罗德斯岛战记——灰色的魔女（ロードス島战记——灰色の魔女）

罗德斯岛战记Ⅱ——五色的魔龙（ロードス島战记Ⅱ——五色の魔龙）

罗德斯岛战记——福神渍（ロードス島战记——福神渍）

罗德斯岛战记——福神渍Ⅱ（ロードス島战记——福神渍Ⅱ）

罗德斯岛战记——福神渍Ⅲ（ロードス島战记——福神渍Ⅲ）

（《福神渍》是一些有趣的小外传、小动画或是正式剧情的搞笑版。）

（二）PC-E

罗德斯岛战记——灰色的魔女（ロードス島战记——灰色の魔女）

罗德斯岛战记Ⅱ——五色的魔龙（ロードス岛战记Ⅱ——五色の魔龙）

（三）世嘉 MEGA-CD

罗德斯岛战记——英雄战争（ロードス岛战记——英雄战争）

1994年5月20日发行的战略角色扮演游戏，由于使用了CD-ROM，200多兆的容量包括了大量的动画。

（四）任天堂 SFC

罗德斯岛战记（ロードス岛战记）

由角川书店制作的传统角色扮演游戏，但战斗画面采用战略游戏的方式。游戏基本忠实于原作，描写的是小说剧情中没有交代清楚的地方。这个游戏的序章从六英雄战争的芙劳丝牺牲开始，卡拉丧失记忆后作为主角。开始第一章“灰色魔女卡拉”，然后是第二章“暗黑皇帝贝鲁特”、第三章“白银骑士法恩”、第四章“自由骑士帕恩”，游戏有好几个主角。

（五）PC

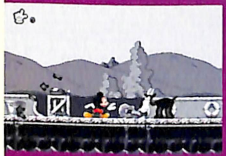
罗德斯岛战记——灰色的魔女（ロードス岛战记——灰色の魔女）



这是个移植到电脑的版本。游戏共分成四大种族，分别是：人类、妖精、矮人及半精灵，四个种族各有其特点。职业方面除了一般的战士、魔法师、僧侣、小偷之外，另外还有一些混合的职业种类，例如魔法战士、忍者等。如果您不满意游戏里原本设定好的角色，还可以另外自行设定一些自己喜欢的角色，从姓名、能力值、种族到职业，完全可以让玩者自行选择。道具也是这个游戏的一大特色，除了种类繁多之外，玩者还可以自己为道具命名。

迪士尼电影　游戏化的常客

最早在电影和游戏之间有着渊源的应该算是赫赫有名的迪士尼公司了，记得第一次在FC上玩了一款叫做《米老鼠》的游戏，因为从小就一直喜欢看电视台播出的《米老鼠和唐老鸭》的动画片，所以有种莫名的感动，虽然这款游戏简单得出奇，无法和朋友们都痴迷的《超级玛丽》和《魂斗罗》相媲美，不过这款游戏还是给了笔者很大的乐趣。后来迪士尼公司又推出了很多以其动画作品为主题的游戏，可由于FC机能的限制，始终无法使那些活灵活现的动画角色生动地以游戏的方式来展现，而后来世嘉MD的出现则让迪士尼很大程度地实现了想法。



基于16位元处理器的MD可以完美地表现高分辨率的大型活动块，这就让迪士尼可以制作出非常完美的动画角色，还有丰富色彩的表现力也能再现不少动画场景，所以在MD和同水准的任天堂主机SFC上迪士尼制作了大量可以称得上经典的游戏，相信一些老玩家应该记忆犹新。

《米老鼠纪念版》　怀旧的金曲



这部作品想必大家并不会陌生，这是以纪念迪士尼代表形象米老鼠从诞生到今天的游戏。从沃尔特·迪士尼（迪士尼公司的创始人）在1928年的一部《汽船威利》，将这个形象带给了全世界的人们，如今米老鼠的魅力早已风靡全球。以米老鼠为主题的游戏也推出了很多，不过这样一部非常具有纪念意义的游戏自然与众不同，所以迪士尼公司不敢怠慢，游戏的品质也因此变得不同。

游戏从米老鼠整个电影的历史为背景，让米老鼠作为主角展开



浪漫的时光之旅。游戏中所有的场景、人物全部来自电影和动画作品，游戏从米老鼠系列的第一部电影《疯狂飞机》和《汽船威利》开始，以黑白画面来表现出浓浓的怀旧的味道，随着游戏流程的展开，画面逐渐变成柔和的色彩，场景也转入到彩色电影作品的时代，像有名的《花与树》、《魔法师》、《幻想曲》等等熟悉的场景都让熟悉米老鼠的玩家倍加感动。让人们在快乐的游戏中重温了米老鼠的成长过程，从这点上看游戏无论是绝妙的创意还是丰富的内容，都不愧为迪士尼游戏中的代表之作。

另外无论是米老鼠还是其他角色地动作都完全取材于原作，非常地流畅和自然。游戏出色的操作感加上精心设计的种种机关都使游戏趣味盎然，令人陶醉于米老鼠的世界中难以自拔，所以这部游戏无疑是迪士尼迷们首选的珍藏作品之一。

《阿拉丁》　难以忘怀的精彩

记得在MD主机刚刚登陆我国的时候，许多卖游戏机的店家都要放上一台MD来吸引顾客，其中演示用的游戏一般都是《真人快打》和《魂斗罗》，这些声光都十分出色的游戏自然让许多游戏迷和非游戏迷



驻足观赏，不过有一天笔者路过的一家游戏店，在MD上面却演示着一款笔者从未见过的游戏，主角是一个阿拉伯装束的年轻人挥动着一柄弯刀，然后还时不时地出现一个蓝色的精灵，游戏画面十分漂亮，无论是金黄色的沙漠还是华丽的皇宫都和动画片一样的细致柔和。这还不是最主要的，当笔者征得BOSS的同意后试玩游戏时，立刻被游戏那流畅无比的操作感给征服了，主角跳跃、挥刀、奔跑时地动作简直如同动画般逼真，真让人产生了“玩”动画片的错觉，尽管由于时间的关系笔者只玩了半个小时就被BOSS勒令停止了，但是这部游戏的名字却深深地印在了笔者的头脑中，这就是《阿拉丁》。

等后来自己拥有了MD时这个游戏打穿了好几遍，当初也许是游戏类型玩得比较少的关系，现在看来《阿拉丁》这个游戏虽然很出色，但似乎也没有笔者认为的那样夸张，后来笔者出于对游戏的喜爱找来了《阿拉丁》这部电影录像带来看，那些熟悉的场景和人物着实又让笔者感动了一把，从此也喜欢上了迪士尼的动画电影，也许迪士尼只是想通过电影的魅力来多卖几份游戏，而像这样的例子可能也是不多见的吧。

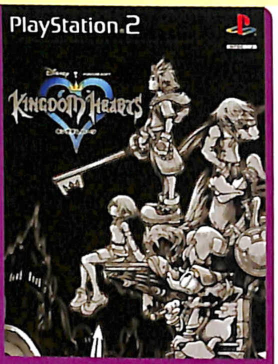


继《阿拉丁》后，迪士尼似乎形成了一种规律，每当一部动画电影上映后，都要推出一款同名的游戏，像《狮子王》、《风中奇缘》、《玩具总动员》就分别在MD、SFC上推出过ACT游戏，《玩具总动员》更是使用了当时不多见的CG技术，使16位的MD和SFC表现出了不逊于32位机的出色效果，足可见迪士尼对游戏领域的重视；在SS和PS的时代又有《花木兰》、《人猿泰山》等游戏，都是利用了32位机的优势大量加入了动画播放、三维场景等等，使动画电影和电子游戏的界限进一步模糊了起来，可以这样肯定，电子游戏已经成为了迪士尼表现动画的另一种核心形式。

在以PS2为主力的新世代时期，迪士尼同样没有停下游戏化的步伐，在制作了不少新作，像PS2上的一款以米老鼠、唐老鸭为主题的高尔夫游戏，NGC上的一部动作游戏等等，不过这些还只是迪士尼参与游戏业的一部分而已，前不久其与史克威尔的合作才是真正令人吃了一惊。

《王国之心》～巨人之间的握手

迪士尼这一决定就是和游戏软件业巨头史克威尔合作（主要是提供人物形象）制作一部动作RPG游戏，《王国之心》，游戏讲述了主角和朋友们在海边看落日的时候，被莫名其妙地吸入到了童话世界，然后结识了唐老鸭和果菲，他们得知这个童话王国的国王被抓走了，为了找到回现实世界的方法，他们和唐老鸭、果菲一起开始了冒险之旅，他们在途中会遇到像阿拉丁、小美人鱼、人猿泰山等迪士尼著名的动画角色，而且史克威尔的不少人气角色也来客串，像《FF Ⅶ》中的克劳德，《FF X》中的泰达等，利用PS2的强大机能，游戏画面以全3D表现，登场人物被制作成为4头身的3D形象，十分可爱。系统方面由RPG大家史克威尔操刀，品质自然有保证，再加上有着这样耀眼的全明星阵容，简直就是天作之合。不仅如此，史克威尔还请来著名的流行天后宇多田光来演唱主题曲《光》，这样的攻势简直让玩者找不到不买这款游戏的理由，本作在日本发售后果然大卖，连续几周蝉联销售榜首，尤其受到儿童和女性玩家的喜爱，成为日渐低靡的游戏市场不多的亮点之一。





《王国之心》推出的英文版配音阵容非常豪华——为主角索拉配音的是以主演《第六感》和《人工智能》两部电影被誉为“神童”的好莱坞童星Haley；而著名笑星，曾获奥斯卡最佳男配角的罗宾·威廉姆也参与了这个配音阵容，可以预见的是英文版的《王国之心》发售必然又会引起轰动。

最近又有消息传出，迪士尼将会推出《王国之心》的动画版电影。据日本迪士尼的透露，电影版的情节不会象游戏原版里的剧情那么丰富，但会努力表现游戏原作的神韵，迪士尼还表示他们将会独立进行该电影的制作，不会动用史克威尔的动画电影部门。这个决定可以看出迪士尼对这部游戏的足够重视，不过笔者猜想也许是迪士尼害怕曾制作过超级失败之作《最终幻想 灵魂深处》的史克威尔电影部会给它带来霉运吧。（笑）



《王国之心》的成功不难看出迪士尼在游戏领域已经取得了阶段性的进展，其实作为娱乐业的巨鳄，迪士尼早在索尼之前就涉足电视游戏业，也许是没有被任天堂毁约的经历吧，迪士尼一直安安稳稳地做着他的改编游戏，其实一开始迪士尼只是将游戏当作其电影业务的附加收入，和玩偶、CD什么的差不多，不过随着近两年来游戏产业的声势越来越浩大，许多全球知名的厂商全都转入到了游戏业中，从索尼“一怒之下”当上了游戏业的一把手，到微软这头恐龙也来到游戏这混水中趟上一脚，再到任天堂的王牌《口袋妖怪》的电影在美国轻而易举地击败了迪士尼的动画电影，使这位巨人终于清醒的认识到再也不能这样态度暧昧的混下去了，于是将重心逐渐的向游戏圈子倾斜，似乎有种将游戏业作为第二产业的目的。而其手中的利器就是其麾下动画电影的巨大影响力，这个强大的对手是所有软件商都不容小视的，未来的游戏业必然会为迪士尼的参与而更加精彩。



其实，不仅是象BANDAI、KONAMI、CAPCOM、角川这样买断大量畅销动漫版权、以其为发财之道的厂商，很多游戏公司都制作过动漫改编的游戏，比如NAMCO就在SFC上制作过几部《幽游白书》的游戏；以《梦幻模拟战》起家的美赛亚也制作过以《乱马1/2》为题材的许多作品，还有比如ASCLL的《名侦探柯南》、HUDSON的《鬼神童子》等等不胜枚举。游戏厂商的足迹几乎遍布了日本所有的流行动漫领域。



这些游戏厂商之所以要改编这么多的动漫作品，目的是显而易见的，就是要靠这些超人气的动漫作品给自己带来收益，因为从日本的漫画商业运作来看，一部漫画作品能够成功到畅销，一般都要经过几年甚至十几年的杂志连载过程，其读者群非常稳定，就拿《龙珠》这部作品来说，在《少年跳跃》连载的十年间，一个看第一集的小学生可能已经大学毕业了，可以说读者是和漫画人物一起成长起来的，记得国内掀起《龙珠》热潮的时候，你和任何一个中小学生说“孙悟空”这个名字时，我敢说，他第一个想到的肯定不是《西游记》。



就是这样的情结，促使了由动漫作品改编的游戏在游戏市场上占据了很大的比重。在日本，动画、漫画和电子游戏是不可分割的一体，这是二战后的日本早已形成的规模化的产业，这已经不单单是一种商业行为，而是人们发自内心的需要，因为人们不满足于他们喜爱的人物只能够活在纸面上，而是要像真人一样能够活动起来，并且能开口说话，然后和还能加入到他们之中，一起并肩去冒险——那么，还有什么能比动画和电子游戏更能满足这种需要的呢？

说了这么多由动漫改编的游戏，其实一部好的游戏一样是可以被漫画、动画化甚至电影化的，下面我们就来谈谈这方面的话题。

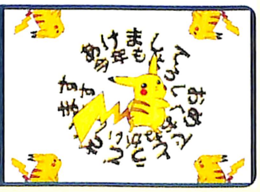
第二章：艺术的融合　游戏的动漫、电影化

知名游戏的漫画作品我们似乎已经司空见惯了，因为日本有好几家漫画杂志就是专门刊登这种由游戏改编的漫画，象我们非常熟悉的《KOF》、《街霸》更是被漫画家们改编的常客；而且一直以来一些游戏公司经常会将自己比较成功的游戏作品制作成动画，这其中比较常见的是动画电影或是OVA，如下表所示，我们会发现许多熟悉的面孔。

生产商	名称	制作日期
CAPCOM	《街头霸王2》	1995
	《恶魔战士》	1996
	《洛克人EXE》	2001
TAKARA	《斗神传·竞技场》	1997
SNK	《饿狼传说》	1994
	《侍魂》	1995
	《侍魂·阿斯拉斩魔传》	1999
NAMCO	《铁拳》	1998
SEGA	《SONIC THE MOVIE》	1999
	《铁甲飞龙》	1995
	《樱大战》	2000～2002
SQUARE	《最终幻想·水晶传说》	1994
NINTENDO	《口袋妖怪》	2001

《口袋妖怪》　游戏的逆袭

在这些众多的作品中，能够称得上最具影响力的非是任天堂公司的《口袋妖怪》系列莫属，自从这个游戏诞生之后，着实掀起了世界性的“皮卡秋旋风”，不仅日本的小孩子几乎人手一部GB加《口袋妖怪》，美国的小孩照样如





此，让有着很强反日情绪的美国大人们又气又无奈。后来根据游戏改编的电视动画片上映后，还闹出了沸沸扬扬的“住院事件”，可名气不降反升，经过修改后的动画片还创出了收视率的新高，使得几乎全球的孩子都为这只黄色的小老鼠而痴迷，而任天堂公司并没有满足于此，在1999年将《口袋妖怪》搬上了电影的荧幕，并且率先在美国上映，名字为《Pokemon TheFirst Movies》，结果一举轰动美国影坛，票房迅速超过了迪士尼保持的记录，让美国人惊叹不已，随后在日本的公映也是大获成功，连续几周保持票房收入的榜首地位，一时之间“口袋妖怪”已经成为了时尚的代名词，满大街随处可见到大大小小的口袋妖怪的海报，各种口袋妖怪的玩具、模型也摆满了柜台；各种装饰品上印的都是皮卡秋那的可爱的身影，任天堂也再接再厉，在GBC上开发了新版本的《口袋妖怪金·银》，再次拉动了玩家的热情，而且还推出了可以和GBC联动的N64版《口袋妖怪》，使得在日本奄奄一息的N64如同吃了兴奋剂一样复活，主机销量节节攀升，其威力可见一斑。可以说《口袋妖怪》系列是在全球经济不景气、游戏业大萧条的背景下极少数能够获得巨大成功的作品，这是任天堂公司创造的又一个商业奇迹，其地位已经不逊于任天堂的金字招牌—— 《马里奥》系列。



为什么《口袋妖怪》能够得这么巨大的成功？其之所以深受小孩子的喜爱，甚至许多大人也加入了收集妖怪的行列，能够如此吸引人的无疑是这些非常可爱的小怪物们，可它们光是有个可爱的外表是不够的，于是任天堂赋予了它们丰富独特的性格和攻击方式，像大名鼎鼎的皮卡秋，平时乖巧惹人怜爱，而且性格十分善良，可一旦发起脾气来浑身发电可不是好惹的；还有圆圆胖胖的“胖丁”，只要一听到她的歌声无论多么强大的人都会睡去，多么地有趣！不过这些怪兽刚开始可没有这么厉害，这是需要训练员——就是玩家不断地让它们战斗才会成长的，从一只什么也不会的初级妖怪开始锻炼，它们就会习得各种必杀技，在对战时就会变得更加有利。而后怪兽在达到一定级别后还会变身，不仅外形变得又酷又成熟，更重要的是实力得到了很大的提升——这就是游戏最大的乐趣所在，因为哪怕是一只很弱小的怪兽，通过变身都会成为超越众人的明星。

想想看，这不正是满足了小孩子渴望成长的心理吗？那些默默无闻的孩子们何尝不想成为那只“丑小鸭”呢？

不仅仅是孩子，那些成年人也是有着许多在童年时代未完成的梦想，通过这样充满童趣的游戏，引发了他们早已磨灭了的童心，这就是任天堂致胜的法宝。

《口袋妖怪》电影版内容简介

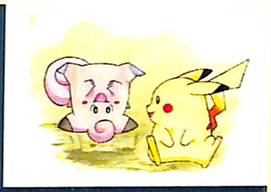


口袋妖怪　第一部电影

上映日期：1999年11月10日（USA）

Pokemon The First Movies

《口袋妖怪：第一部电影》讲述了主角和皮卡丘以及他们的伙伴们被一场口袋妖怪的战争所吸引，来到了一个遥远的小岛上，不过他们发现这里的气氛很诡异，似乎有着什么阴谋，后来事情渐渐明朗，原来是由邪恶博士研制的“改进型口袋妖怪”，叫做Mew，它具有超能力，邪恶博士妄图通过Mew的能力来统治世界，我们正义的主人公和皮卡秋当然不会让他得逞，于是便展开了一场口袋妖怪的大战，最后当然是正义无敌啦！本作的续集《口袋妖怪MewTwo的逆袭》于不久上映，同样大受欢迎。



皮卡秋2000　上映日期：2000年7月21日

Pokemon TheMovie2000

在第一部电影取得了巨大的成功后，2000年的夏天任天堂公司又推出了这部《皮卡秋2000》，在这部新电影中，会出现一些新面孔，让孩子们再一次感受口袋妖怪的威力和那无可抵挡的乐趣！

在新片中，会有六个新宠物登场，其中个叫路奇的精灵，是富有传奇色彩的口袋妖怪。故事讲述了一位宠物爱好者吉拉，希望能得到三只不寻常的小鸟，因为据说这些小鸟能帮他释放海怪宠物路奇。如果吉拉能得到路奇，将令他如虎添翼，成为这个星球上最厉害的驯兽员。于是主角和皮卡秋再次担负了拯救口袋妖怪世界的使命，去阻止吉拉的阴谋，因为路奇的力量能破坏整个世界。

《皮卡秋2000》是华纳兄弟影业公司再度与美国的任天堂公司和四娃娱乐公司合作的结晶。美国的任天堂公司由设在日本的总部授权，在除亚洲以外的其他地区控制“口袋妖怪”形象的使用权。而四娃娱乐公司则是任天堂公司惟一电影代理机构，从事动画形象用于电影制作的产权交易。

宠物小精灵　首映：2001年4月6日

Pokemon 3：The Movie

《口袋妖怪》第1、2集在美国取得良好票房后，皮卡秋热潮毫无退却迹象，于是神奇的故事续演下来。这部关于皮卡秋的神奇之旅仍是由两部分组成，正片《安奥的咒语》和附加的22分钟的短片《皮卡秋和皮秋》。影片中登场的有一百多个崭新的皮卡丘形象。

电影讲述了一个口袋妖怪研究家史本瑟海利教授，正在专注于一个名叫安奥的宠物精灵的研究。拥有强大力量而又难以捉摸的安奥，由26个象字母一样的神秘图案所组成，它们的神奇力量在于能够把人的想法和梦境变成现实，但这种现实是一个与我们完全隔绝的世界。这种神奇力量突然把教授带到了另一个世界，就如同两年前研究安奥时他妻子消失时一样。而他们的女儿莫莉，就这样失去了爸爸妈妈，一个人守着空荡荡的房子，孤孤单单。安奥感知了她的孤独，要把她的愿望变成现实，希望能将妈妈从解救出来，并使她们重新回到现实世界中来。



附：最新的口袋妖怪电影版定名为《超越时空的遭遇》，预定今年上映，其中不乏更加感人的故事，必定又要让全球的口袋迷们感动一番了……





《最终幻想 灵魂深处》 悲剧的本身还是悲剧

片名：《Final Fantasy:The Spirits Within》
首映：2001 年 7 月 13 日
导演：坂口博信
配音演员：亚里克 · 鲍德温
史蒂夫 · 布西尼
詹姆斯 · 伍德

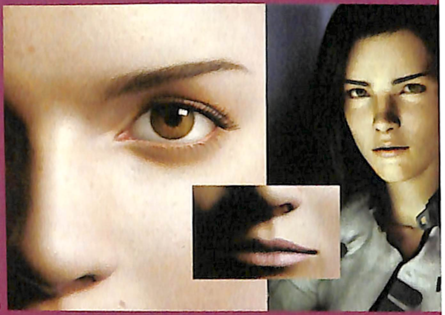


当游戏业浩浩荡荡跨过千禧年的时候，发生了一件大事——RPG 大家史克威尔宣布将制作一部名为《最终幻想 灵魂深处》的全 CG 电影，耗资一亿六千万美元，采用世界最先进的 CG 技术，制作出的人物如同真人般逼真，还请来著名演员来给人物配音……全球知名的名头再加上媒体如潮水般的宣传攻势，似乎让人们觉得传说中的虚拟时代真的已经来到了身边。

2001 年 7 月让人们期待已久的这部电影终于在美国公映了，不过结果可以让那些担心自己会失业的演员大大松了一口气，因为令所有人大跌眼镜的是——前几周的票房收入仅有一千多万，连投资的十分之一都没有收回来，上映一个多月也仅有三千多万的票房，而同期上映的《怪物史莱克》、《公主日记》等电影早就在盈利状态了。可以说这部神乎其神的电影正式宣告失败。

《最终幻想 灵魂深处》的失败带来的后果非常严重，首先是坂口博信被降了职，史克威尔全面裁员，公司巨幅亏损……这一切象噩梦般的来到了曾经不可一世的史克威尔面前，那么为什么这样神话般地电影会被观众如此的唾弃？

其实作为导演的坂口犯了一个很严重的错误——他将制作游戏的理念完全照搬到了电影上，也许他本人自认为蒙太奇地技术已经运用得炉火纯青，可以用绚丽的画面来征服观众。可这种过分的自信导致了他忽略了这样一点：游戏中的 CG 画面之所以会令人痴迷，那是因为玩者在进行游戏时已经付出了大量的努力，已经和自己控制的角色有种同化的错觉，情节自然也深刻渗透到意识中，这时一段精彩的 CG 动画往往会起到画龙点睛的作用。而电影呢？观众只是被动地观赏，这时就需要情节的精彩来吸引观众全身心的投入，然后一个精彩的高潮让观众心潮澎湃，最后加上一个感人的结尾就算大功告成。可是《最》剧的情节绝对会让人郁闷到沉睡的地步，观众可能会被精彩绝伦的 CG 吸引十几分钟后，开始接受故事沉重的世界观和一些莫名其妙的专用名词，然后在类似三流科幻剧的情节中发展，不停的出现在女主角梦中的似幻似真的场景似乎到最后也没有交代得太明白，男女主角的感情也若即若离，好像他们都有爱情恐惧症？这样含蓄的情节似乎完全体现了这是一个来自东方之国的日本人的作品，可却偏偏用西方人的形象演绎，真有些不伦不类。而故事后来男女主角的战友们牺牲的时候还是很煽情的，不过想想似乎这样情节见得好像太多……整个电影就是在这样近乎老套的故事设定下了大量演绎夸张的特技、宏伟的场面，这样的画面如果是 5 分钟的话绝对会让人惊讶到发呆，可是如果延续了 180 分钟，恐怕是再有热情的人也会疲倦，更不要说是崇尚“快餐文化”的美国，观众很快就会发现这部片子除了电脑动画的特技外的后面是烂得一塌糊涂的情节，故事中没有几个人物有血有肉，他们好像是拥有真人样貌的机器人般，有人操纵着来演这部电影一样，



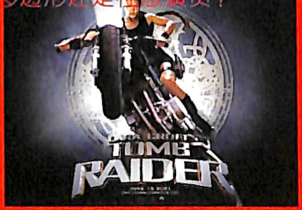
根本不能感染观众。所以大多数人投了反对的一票不是没有道理的。

从《最终幻想 灵魂深处》的失败我们不难看出，尽管游戏和电影的表现方式越来越接近，甚至在某种程度上有融合的趋势，不过毕竟两者的本质不同，游戏有着很强的参与性，它提供了一个立体的空间，游戏制作者不仅要考虑到画面带给玩者的感受，还要在如何令玩者更好的参与其中而下功夫，这也使玩者对游戏有着更长时间的感情与精力的投入，就算是玩家一开始不怎么喜欢这部游戏，那么接下来的接触中很有可能因为“日久生情”而喜欢上它；而电影始终是一种单方向的表现形式，如何在有限的时间内最大限度地调动观众的胃口是导演们的课题，近年来的电影都比较崇尚大手笔、大制作，其实一些早期的经典电影并没有喧哗的特技，而是纯以精彩感人的情节征服了观众，可以说任何一部游戏或是电影只有外表没有内涵都是经不起推敲的，它们并没有唤起人们内心真实的



多边形还是性感演员？

片名：《Tomb Raider》
首映：2001 年 6 月 15 日
导演：西蒙 · 维斯特
主演：安吉丽娜 · 茱丽
约翰 · 沃特
诺亚 · 泰勒
伊安 · 格雷



曾经是电脑 3D 游戏代名词之一的《古墓丽影》，终于在 2001 年时被电影化，全世界的劳拉迷们都翘首以盼。扮演劳拉的女主角敲定为著名性感女性安吉莉娜 · 茱丽，这位早年以一部《女生向前走》获得了奥斯卡最佳女配角的女星有着和劳拉一样性感的双唇，导演认为茱丽就是饰演劳拉的最佳人选，于是带着众多劳拉迷和茱丽迷的期待，这部电影就诞生了。

记得笔者在看这部电影时非常地有趣，我们几个朋友之中，有一个就是劳拉忠实的FAN，因为他是从奔腾 II 时代就开始接触电脑游戏，幸运的是当时就玩到了加了 VOODOO 卡的《古墓丽影》，一下子就被精美的画面给征服了，于是将“《古墓丽影》系列”奉若神明，每出一部《古墓丽影》的新作必定第一时间将之通关而后快，虽然后来由于好游戏实在太多而对《古墓丽影》的热情逐渐消减，不过得知《古墓丽影》被拍成电影时还是非常期待，所以当我们看这部电影时他便是最卖力气的一个，在观赏完全部影片之后，怅然偌失的说道：“似乎和我印象中的劳拉不同，这个劳拉好像总忙着展示她那丰满的身体。”我们于是哈哈大笑，并不是笑他说的不对，而是我们也有了这种感觉。

可以看出导演在忠实于游戏方面已经尽了最大的努力，效果也很不错，无论是场景的刻画还是各种谜题的设置仿佛都要把观众带回那熟悉的游戏世界。不过有了茱丽这个性感的符号，一切又变得不同，因为原来的劳拉只是一大堆多边形而已，而现在的劳拉则是活灵活现、美丽性感的真人，观众由对劳拉的喜爱自然而然的转变为对



茱丽的喜爱，而导演似乎也了解观众们想要看什么，并不介意将茱丽的性感完全地展现出来，所以电影也不负众望地获得了巨大的成功，票房收入是足以让同出一门的《最终幻想 灵魂深处》抬不起头来。

《古墓丽影》的成功就在于导演的诚实，他没有故弄玄虚的追求一些什么东西，只是把一部电影应该有的完完全全的带给了观众，可以说《古墓丽影》中除了火爆的战斗和性感的演员之外，什么都没有。论内涵它是绝对比不上"高尚"的《最终幻想 灵魂深处》，可是观众就是愿意看一些直观的东西，无论他们是喜欢多边行的劳拉还是性感的茱丽都并不重要，因为无论是游戏还是电影，就是要参与者全身心地投入，这样才能感觉到一种娱乐的轻松，一种感情的

《生化危机》忠实原作和独立风格并存



片名：《Resident Evil》
首映：2002年3月15日
导演：保罗·安德森
主演：米拉·乔沃维奇
米歇尔·罗德里格兹
埃里克·马比乌斯
詹姆斯·普洱弗伊

如果说《古墓丽影》完全按照原作的路线行进，追求的是一种怀旧的感受的话，那么《最终幻想 灵魂深处》则是完全树立了自己独特的世界观，追求标新立异的风格。而在它们两部电影之后根据著名游戏《生化危机》改编的同名电影则让人摸不清编剧在想些什么，他们似乎一方面在最求新的东西，而一方面又无法摆脱原作的影响，以至于这个作品在这两者之间苦苦挣扎，成为了鸡肋一块。

由于《生化危机》这个在PS上广受欢迎，所以顺着这个改编的热潮CAPCOM也不会错过，电影由主演过《第五元素》、《圣女贞德》的米拉·乔沃维奇主演，展现了善良与邪恶、人类与计算机、活人与僵尸之间的较量，整个剧情和游戏系列并无关系。

在安布雷拉公司的巨大地下遗传研究中心，聚集着神秘的生物工程学家，他们研制地病毒因为某人的原因泄漏了，并快速地传播。一时之间，整个研究所内的工作人员都变成了僵尸。

女主角爱丽斯在研究所的一个房间里醒了过来，去了记忆的她遇上了特遣队，并被迫参与隔离和保护这栋地下研究所中的工作人员。然而，队员们很快发现这里的研究人员都变成了僵尸，人们一旦被他们咬伤或抓伤就会受到感染，变成他们一样的僵尸。在逃出的过程中，爱丽斯逐渐恢复记忆，隐隐约约想起了这后面的巨大阴谋。

爱丽斯他们有3个小时来完成任务，否则这些僵尸们将泛滥成灾，并对整个地球构成威胁。小队成员这栋似乎永远没有出口的地下研究所里，克服一连串一个比一个恐怖的障碍。其中包括致命的激光、僵尸犬等可怕的机关，在一个样品屋里爱丽斯终于发现了安布雷拉公司引起这场危机的邪恶研究成果——这些僵尸原来是安布雷拉公司的一项最新的研究方案——变种T病毒造成的。



T病毒最初的设计方案是抗衰老、治疗神经方面的疾病，它具有激活死亡细胞的能力。爱丽斯意识到这肯定是一个神秘的破坏者偷走了这个病毒，并把它释放到"蜂巢"的空气中。这就是危机的爆发经过。谁会做这事呢？为什么要这样做？

随着情节的进一步发展，谜底也逐渐解开，原来是能够思考的电脑"红色女皇"要让人类知道自己所犯的罪行，要将这可怕的恶果降临到这个世界上。"红色女皇"坚持那些被感染的人一个也不允许逃走。正当这时，邪恶生物——"舔食者"出现了。"舔食者"每杀死一个人，他的力量就会增加，也使特遣队的工作更加危险。

后来在艰难的战斗下，"舔食者"终于被击败了，而在面对"舔食者"最后疯狂袭击的时候，特遣队一位女队员变成了僵尸，爱丽斯在万分悲痛之下杀死了她……最后大家逃离了这个生死一线的地方。

可以看出《生化危机》的故事是很精彩的，但是可惜的是导演只是借用了游戏的一些名词和形象，也许游戏中那庞杂的故事结构实在不适合改编电影的缘故，电影从始自终也没有给那些熟悉了《生化危机》游戏的观众一丝熟悉的感动。这对于那些冲着自己喜爱的游戏而来观看这部电影的观众来说似乎是有些不公平，因为他们只看到了一个虽然冠着《生化危机》的名头，实际内容差异很大的作品。这份失望也许只能从导演精心设计的特技场面、或是不输给原作的惊栗情节还有另类性感美女乔沃维奇的演技来填补了，可以说这部电影更适合没玩过《生化危机》的人来观看。也许在这样改编作品之中，导演永远也满足不了来自两方面的压力。笔者认为，这个问题现在解决不了，将来也不能解决，这就是游戏和电影两大艺术互相融合、互相补全的地方，它们之间的冲突正是说明了两者不能被替代的理由。



这三部电影可以说是2001年到2002年间最具代表性的作品了吧，无论今后的游戏、电影业的发展融合的道路上，它们都是最好的教科书，记载着成功与失败，辛酸与喜悦。

游戏的电影化，看起来似乎是一群不甘寂寞的游戏厂商在吃着螃蟹，中国有句老话：隔行如隔山。这些厂商冒着蚀本的风险在尝试着，因为他们知道，人们决不会满足一成不变的东西，无论是游戏制作人和电影制作人，他们必须具备灵敏的嗅觉，不断的变着法儿的绞尽脑汁地追寻热点，让人们心甘情愿地从兜里往外掏钱，这就是娱乐业，即刺激又残酷。

从小岛秀夫的《潜龙谍影》的成功我们不难看出，游戏与电影，实际上就差那么一点点。从饭野贤治的《D之食卓》的失败我们也能发现，有时，一点点的差距也会造成无法逾越的鸿沟。游戏和电影，就像恋爱中的情侣，其中的谁是谁非，也只有它们自己才能够理清吧。

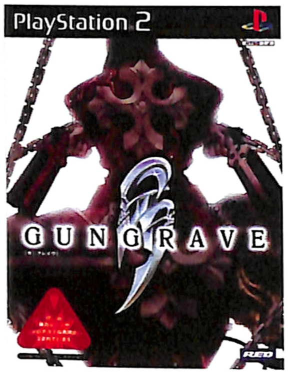
写了这么多，想必各位读友都已经疲倦了吧，由于笔者水平的不足和资料的匮乏，无法带给大家更多更好的东西，文中所提及的一些作品也是沧海一粟，笔者只是想通过这些来说明，不管你愿不愿意承认，游戏、动漫、电影相互融合的时代已经来临了，它给我们带来的已经不是以前那种单纯的快乐，而是一种复合的、互动的体验。纵观这改编作品的热潮，我们不知不觉已经踏出了第一步。

毫无疑问，今后由动漫、游戏、电影之间互相改编的作品会越来越多，这股热潮现在已经逐渐形成规模，在不久的将来，就会成为娱乐产业不可动摇的一块基石。

可以肯定，随着时代脉搏的跳动，游戏、动漫、电影的结合必将创造奇迹。而我们，只需要静静地享受科技给我们带来的改变，这就足够了。

枪神与死神——内藤泰弘

文：RESCUE小组



在日本，漫画家为游戏作人物设定由来已久。从早年的鸟山明到近来愈发活跃的藤岛康介……但是今年暑假世嘉推出的动作游戏《Gun Grave》(铳墓）中，藤岛却出人意料地担当了“机械设定”这个职位（也许是画女神的摩托车画烦了）。而人物设定则是一位我们游戏迷不太熟悉的漫画家——内藤泰弘。

笔者初识内藤泰弘这个名字，是从他的漫画《TRIGUN》(枪神）开始的。

这是一个和《WILDARMS》相似的西部世界，贫瘠而干裂的大地上，移民来此的人类艰难耕耘了130年，却依然是放眼望不到边的荒漠。为了生存，许多人踏上犯罪的道路，去抢夺有限的资源……居高不下的犯罪率令移民当局头痛不已，悬赏缉拿罪犯的告示比比皆是。而这其中最为耀眼的一个，便是《TRIGUN》故事的主人公：



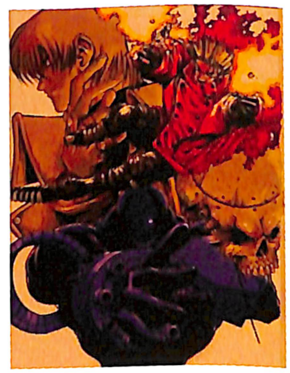
竖立的金发，红色的紧身长袍，带着耳环的年轻男子。注意！不要被他迷人的傻笑所迷惑！他就是人称“人间台风”，和死神跳华尔兹，无论走到哪里都会带来毁灭性灾祸的通缉要犯——法修·斯坦芘特！据说他曾经一个人毁灭了一座名叫July的城市。对于这样罪大恶极的要犯，移民当局公告天下：只要抓住法修，无论生死，赏金一律600亿元！

于是，法修所到之处，总是挤满了蜂拥而至的赏金猎人。令人透不过气的火药味、呼啸的子弹声成了法修生活中的家常便饭。但是在枪林弹雨之中，法修却总能全身而退。这倒还并不怎么奇怪。最奇怪的是，他虽有百发百中的枪法，却从不和他的追捕者们真刀真枪地厮杀，即使明明已经百分之百爆头，也最多是几颗橡皮子弹。再看落日下，硝烟散尽，金发的大男孩高唱着“Love & Peace”在余辉中消失……

《TRIGUN》的前半段几乎是西部警匪片式的轻喜剧，但是到了后半部分，随着法修宿命中的敌人——奈弗斯和他的手下“GUN HO GUNS”的出现，真正的主题渐渐出现了……

法修其实不是人类(这个设定很土是不是？没关系，继续看)，他和奈弗斯一起出生在130年前的移民船上。PROJECT SEEDS。这是一个移民船团，数百万的人类移民被冷冻起来分装在近百艘移民船中，有几个有限的管理者负责导航和搜索新的移民星球。

管理者之一，同时也是养育法修他们成长的是一位年轻女子雷姆。善良而美丽的雷姆经常这样教导他们：“没有人有权力夺走另外一个人的性命。”这是因为这对双胞胎兄弟是比普通人类更优秀的生命体，如果不从小好好教育，长大了肯定会变成魔王一般的BOSS！幸运的是，法修和奈弗斯是两个非常听话的小孩，对雷姆百依百顺。



更幸运的是，他们很快就发现了一个新的可供移民的星球。然而就在登陆前夕，管理船上发生了一系列罪案，管理者们相继被处理掉……法修在偶然间发现，这一切都是奈弗斯在背后捣鬼！“我有错么？我只是想和雷姆、法修三个人一起在新的世界生活。这颗星球资源太贫乏，承载不下那么多人类……人类充满了罪恶的火种。我只不过在上面浇了一点油……他们会把这星球变成地狱。”奈弗斯修改了导航系统，除了雷姆所在的船之外，所有的船都朝着星球表面直撞过去！

雷姆终于纠正了奈弗斯的错误程序，大部分的船都安全着陆了，但雷姆自己的船却第一个撞碎在大地上……想从幸存者中寻找雷姆亲人的法修，却发现奈弗斯已经先到一步，杀死了雷姆惟一的亲人，法修惟一可以寄托思念的人类！……悲痛难耐的法修那暴走的力量毁灭了整个城市——“July”。从此法修成为头号通缉犯。

《TRIGUN》的后半部分，充满了对生命存在的反思。飞船上，法修和奈弗斯面对被缚在蜘蛛网上的蝴蝶的那一幕开始，不断重申。法修想救那蝴蝶，但奈弗斯抢先一步杀死了蜘蛛：“这是最有效的方法。”也许吧，记得有人说，当年美国特种部队在考核的时候出过这样一道题：“在任务中见到无辜受牵连的老人、小孩和妇女，你选择救他们，还是不救？”。选择“救他们”的人，全部都落选了。而那些被选上的人，正是他们，在位居高官之后，培训了无数我们今天闻之色变的恐怖分子……这就是那些所谓的最有效的方法真正的后果！

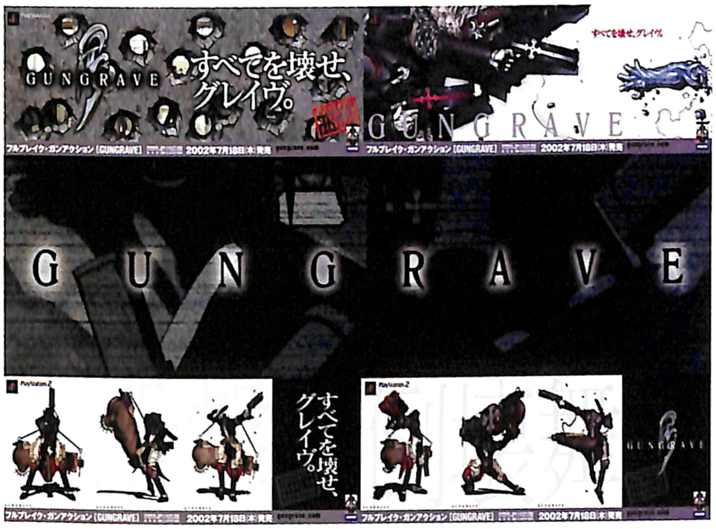
……



面对非此即彼的残酷的二择，善良的法修总是想找出两全其美的办法。但奈弗斯却嘲笑法修优柔寡断的性情反而会造成更大的悲剧。也许我们每个人对这种问题的答案都不相同，但法修一百多年来一直遵守着雷姆的教导：“没有人有权力夺走另外一个人的性命！”到最后，面对拿米莉和美莉尔当人质的“GUN HO GUNS”中的BOSS雷伽德，法修在别无选择的情况下开了枪。雷伽德临死前微笑着说：“我答应过奈弗斯，让法修受苦……”

令法修承受最大痛苦的方法，莫过于让他杀人！即使是杀一个

"坏人"。法修和奈弗斯最后的决斗。奈弗斯想创造一个只有他们两人的世界，但法修拒绝了。蕾姆将他们放进逃生舱的时候对法修说的最后几个字："法修，将奈弗斯……"蕾姆当时想说的话，法修已经全明白了。



一声炸雷响过，干旱许久的沙漠小镇突然下起了雨，米莉和美莉尔的井中也终于打出了水！远方，法修担着奈弗斯的肩膀缓缓走来。米莉眼中的法修，笑容中不再有一丝的悲伤……

《TRIGUN》的漫画连载得很慢，记得不久之后，国内就有它的动画版出现了。26集结束，故事也很完整，在枪战动画的爽快方面，《TRIGUN》和《Gun Grave》一样，绝对会令你满意。

在日本放映的时候，《TRIGUN》是放在电视台深夜1点档的。在这个档期上映的动画片一般都不是《口袋妖怪》和《高达》那样的主流，制作方面也一般都是规模稍小的公司，不会采用像《COW BOY BEBOP》那样高的制作成本。但这并不是说深夜档的动画粗制滥造。它们被放在这个时间播映最主要的原因是因为，它们都是给青年观众观看的动画，比较有试验的色彩，其中可能含有过激的暴力因素——比如我们所熟悉的《剑风传奇》，但都是靠优秀的剧本和演出来吸引那些从小看动画片长大而口味挑剔的青年观众。还没有看过的同志，不妨找找DVD版的《TRIGUN》来收藏一下。



《TRIGUN》的主题是"不杀人"，主角也是一个绝对的"Love & Peace"主义者，但是到了《Gun Grave》这里，被称为"死神"的主角背负着装满火药的棺材，在近未来的黑暗都市中肆意破坏……也许《Gun Grave》的主角要比法修承担了更大的痛苦吧？或者还有其他催人泪下的故事缘由。

据说这一次世嘉找到内藤老师做《Gun Grave》的企划时，最初给游戏起的名字是《King of Guns》(KOG)，但因为考虑到这个名字可能会令玩家误认为它是一款枪械对战游戏（KOF类），而改成了现在的《GG》。不过，最令漫画迷们高兴的应该是内藤老师在首发读者见面会上的走嘴事件。那是在介绍《GG》的故事背景时，一不小心透露出所谓漫画设定上面的事。这立刻遭到了漫画迷们的追问！在征得了世嘉相关人员的同意之后，内藤老师向大家宣布，将来的确会开始连载《GG》的漫画版。其他的情报暂时保密，目前只是知道这个故事有长达80万年的时间跨度而已。不过，对于那些感到《GG》流程过短的爱好者们来说，这样的设定应该可以令他们满意。



后记：

要说起内藤老师和游戏业的关系，那可以追述到很久以前。那时刚刚出道的内藤负责给德间书店的漫画刊物连载《侍魂》的漫画。从留下来的设定画上看，那时候内藤老师的画风还比较粗犷，属于"热血少年"的类型。还有一次是给《女神异闻录 Persona》做宣传，海报的年代久远，仅供女神爱好者收藏吧！

内藤泰弘简历

性别：男

出生年月：1967年4月8日

出生地：神奈川县横滨市

1994年3月 《SUPERJUMP》杂志上刊登《CALL XXXX》，初登场。9月，德间INTERMEDIA发行的《超任MAGAZINE》上连载《SAMURAI SPIRIT》。同年12月连载终了。

1995年2月，德间书店发行的《少年CAPTAIN》上刊登《TRIGUN トライガン》。4月，同杂志开始连载《TRIGUN》。德间INTERMEDIA COMICS出版《SAMYRAI SPIRIT》全一卷。

1996年3月，德间书店《少年CAPTAIN COMICS》刊登《TRIGUN》第一卷。9月，德间书店《少年CAPTAIN COMICS》刊登《TRIGUN》第二卷。

1997年1月，德间书店《少年CAPTAIN》休刊。《TRIGUN》停载。4月，少年画报社《YOUNG KING OURS》月刊上开始连载《TRIGUN MAXIMUM》。

1998年4月，TV动画《TRIGUN》放映开始。5月，少年画报社《YOUNG KING COMICS》刊登《TRIGUN MAXIMUM》第一卷。9月，德间书店《ANIMAGE增刊》出版《TRIGUN最终完成型》。10月，TV动画《TRIGUN》放映终了。12月，德间书店《少年CAPTAIN COMICS》刊登《TRIGUN》第三卷。少年画报社《YOUNG KING COMICS》出版《TRIGUN MAXIMUM》第二卷。

1999年7月，德间书店《ANIMAGE增刊ROMAN ALBUMN》刊登《TRIGUN MAXIMUM》第三卷。

2000年2月，和海洋堂共同制作ACTION FIGURE LEVEL《TOY TRIBE》。同时原创FIGURE系列《TRIGUN THE PLANET GUNSMOKE》开始。7月，少年画报社《YOUNG KING COMICS》刊登《TRIGUN MAXIMUM》第四卷。

终结者 格茵

OVERMAN KING GAINER

【异域动漫原创】

作者：西村キヌ、富野由悠季
修订：神光

作者简介

西村キヌ（娟）：CAPCOM 公司《街霸》系列的著名人设。
富野由悠季：著名动漫小说《机动战士高达》的作者。



Sec.1 随风漂泊

这次是真正的恋爱吧……

这个想法像微风一样拂过格茵·彼琼的心。

格茵是个身高近两米，26 岁的青年。

一眼看上去，他披头散发，穿着皱巴巴的外套和一条粗糙的裤子，脚上穿着的长靴也可以算是件“古董”了。

但是，如果你仔细观察的话，他的举止非常优雅，略带茶色的淡蓝色瞳孔似乎在向你微笑。因此，很多看到他的女孩都会发出“跟外表完全不一样”的感叹，格茵也以此为资本，每天跟那些女孩嬉闹。

直到有一天，过惯了流浪生活的格茵却因一个名叫卡琳·博恩的女孩而发生转变。

我是来访者：黑色南十字星

从眼前的罗曼司地带到位于西南方的一带，格茵是不能去的。因为他知道，如果回到那里的话，一定会被现在的执政者岚顿·依玛给囚禁起来，这样的话会有辱自己背上那把狙击来福枪和安格鲁玛·茶依莎的盛名。

这把用数百年前传说中的狙击手的名字命名的枪，多次将格茵从厄运中拯救出来。

看上去格茵上身的外套被风吹得很散乱，让人禁不住去想：太薄了，还是换上冬天的衣服吧。

灼热的阳光下只看到她的微笑

从树叶渐红的阔叶树之间往下看去，就会看见隔着茂密针叶林的巴莱顿湖，为了更好地欣赏其美景格茵叫工头装了个“英贝兰萨”。夕阳将湖畔森林的影子拉得长长的，从格茵的表情上我们可以猜到，他现在一定在想：“如果人的内心有沉积的话应该就是这种颜色吧。”

“即使是在夕阳下，但让我有那种想法的湖水真是一点意思都没有。”

感觉到自己有这种想法的格茵，在对卡琳爱慕之情的带动下，他一度想忘却的那一段记忆却更加清晰地浮现在眼前。那是在位于非洲大陆中央沙漠的圆顶城“乌布斯”里的一些回忆，也是在年幼的格茵面前经常露出笑脸的加艾拉·乌格的回忆。

她是使格茵朦朦胧胧地认识到女孩子、决定要与她一起生活时却突然消失的人。跟其他女孩相比，艾拉给格茵留下了难忘的回忆：漆黑的长发、茶色的脸颊……还有腰上缠着的数根美丽绳饰随着她的舞蹈摆动。



与此同时，那绢制的长裙裙摆将加艾拉那灵巧的脚部轮廓尽显不已……这些回忆中的画面一幕幕地在还没成年的格茵的脑海中上演。但现在能够想起的就只有她那在灼热的阳光下微笑着的脸。眼前所剩下的尸体也仅仅是她的一张脸、身体流出的血被泛白的沙吸干……所以她的脸看起来还是那么美丽纯洁。然而，为什么身体在离头部数米远的地方会变成了一团？格茵看到她脚踝上的铃铛，他知道那是加艾拉的东西，思绪从悲痛中无限扩散……

甚至，格茵已经开始丧失关于美丽艾拉的一些记忆，刻意地。以后，亦没有将她埋葬的这些记忆。

站在“英贝兰萨”的旁边，吃着黑面包、高乌达干酪和胡萝卜。干酪是卡琳送的。“从这瑞士的干酪上来看，她可能是从瑞士西部流落到这里来的吧……也许是贵族或是官僚的子女的出身背景……不过听说是要下嫁的贵族。”格因再次想到了她那蓝得透明的瞳孔和得体的举止。不管是多么粗糙的食物，都要垫上一张纸餐巾；杯子在嘴边的高度要和整个脖子弯曲时的高度一样；每一次撕下的面包都要一样多，好像每一口都是经过计算似的，而且还是反复计算的。看到这样的场面，连格茵都吓了一跳。“对了，我还把内裤揉成一团放在待洗的衣服堆里，从来没想过让别人帮我洗衣服。”想到以前自己说过的话，格茵噗地吹开面包屑，从这些动作中，格茵终于看清了自己受教育的优良程度。罗曼司连结了东西两地，土地肥沃，可以说是一个天然粮仓，所以管理整个地球政治经济体制的执政者岚顿·依玛将这里设为直辖地。从事农业的人是被称为“农员”的公务员，也是被挑选出来的。因此，在这片土地上，像格茵这样的人是没有生存空间的。在过去，只要是圆顶城的人或贵族胆敢横穿这个天然仓库的话，就会被流放到边境。

(To be continued......)

高达周边产品展

编：神光

《机动战士高达》从诞生至今已经度过了自己20年的光辉岁月，其推出的相关周边产品更是达到了惊人的数目。“GUNPLA”（高达树脂模型的爱称，GUNDAM与PLAMODEL的合称）的制作流程中因为加入了新的技术而有了很大的进步。接下来就是ZAKU模型的无线电操纵！这一新产品将会在今冬登场，现在就让我们走进这迷人的高达世界！

MODEL系列



MODEL

大型模型就是酷！

HY2M 究级混合型模型

1/12 MS-06S ZAKUⅡ

BANDAI出品　198000日元

1：12的比例，高达模型史上最大的模型。身高约为147cm，足足约有一个人的身高，为了保持其平衡性，模型的下半身关节应用了固定式组装方法。

1/24 RX-78-2 GUNDAM

BANDAI出品　78000日元

与汽车模型一致的是其采用了1：24的比例，身高约为74cm。与1：12的ZAKU Ⅱ不同的是其应用了Ball Joined的组装方式，模型的全身可以自由活动。



美女与扎古

其他高达产品

树脂类模型

PERFECTGREA (PG)

BANDAI出品　12000日元

作为“GUNPLA”类产品的巅峰之作，采用了1：60的大比例，真实再现了MS的巨酷全貌。内部框架与内部构造都忠实于实体，让你爱不释手。



1/60 MS-06F ZAKUⅡ 12000日元

1/60 MS-06S ZAKUⅡ 12000日元



1/100 RX-78-2 GUNDAM 2500日元



1/100 MS-06F/J ZAKUⅡ 2500日元

MASTERGREA (MG)

BANDAI出品　2500日元

该模型在目前的MG系列中处于核心地位，即便是以前的产品，其精致程度也相当之高，现在已经发售过很多版本了。

HIGHGREAT UINVERSAL CENTURY (HGUC)

1：144的比例是“GUNPLA”的基本比例，HGUC是以此展开的系列作品之一。在“GUNPLA系列”中属于入门型的模型。因此价格便宜许多。



大赏1

1/144 MS06S ZAKUⅡ 1000日元



1/144 RX-78-2 GUNDAM 1000日元

REAL系列的极品

G.F.F

GUNDAM FIX FIGURATION

BANDAI出品

机械设定KATOKI HAJIME氏以崭新的创意重新诠释了可动型高达模型，每一个细节都注重真实感，给人留下深印象。



RX-78 GP04 卡贝拉 3680日元

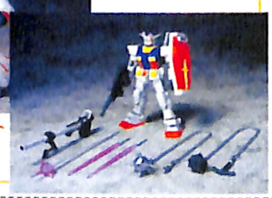


搭配上武器配件使整个模型顿时增色不少！



卡碧尼 1500日元

大赏2



GUNDAM2ndver 1500日元

轻松地收集

MS in Action!

Mobilesuits in action

BANDAI出品

树脂可动型手办，其最大特点是各个关节都能自由地活动，该产品种类繁多，在系列收藏品中非常有人气。

超合金概念的重量感

可动战士、可变战士系列

BANDAI出品

顾名思义，模型的各个关节都可以高度自由活动，与REAL系列不同的是其忠实地再现了TV版里的机体原貌，不过现在发售的就只有Z GUNDAM。



机动战士GUNDAM 4500日元



机动战士Z GUNDAM 5500日元

高科技系列 DIGITAL

男孩子的梦想实现了！

R/C TECH ROID MS-06F ZAKU II
BANDAI出品　98000日元

在发售时就成为热门话题的ZAKU遥控装置，装有CCD CAMERA系统，使冲锋枪发射子弹成为现实。



用这个特别的遥控装置进行操作吧！



可以边走边用冲锋枪进行扫射！

创意的优势

数字化 MS-06 ZAKU II
BANDAI出品　12800日元

拥有30万像素的ZAKU数码相机，在设计上颇具风格。1:60的比例，可以和PG ZAKU的头部交换组装，还可以收录多达78张的静止画面和动画，并附赠专用图像处理软件。



右：用特制固定夹将它夹在个人电脑上。
下：与PG ZAKU组合起来真是非常的合适。



大赏3

可以和PGZAKU的头部互换！

流行系列 FASHION

出门逛街去

"著名台词系列"T恤
COSPER出品　2900日元

出品了许多高达T恤的COSPER公司近期又推出了"著名台词系列"T恤，T恤的正面和背面都印上了高达系列经典场面的著名台词。



大赏4

BC-STREAM ARK 537 GUNDAM
ACTGEAR出品　85000日元



这是限定生产200个的高达样式滑雪板，制作这款滑板的公司是制作体育用品的著名公司ACTGEAR，遗憾的是该产品只在日本发售。

大容量时尚背包

吉翁背包
COSPER出品　16000日元



小包可以单独取下！

印有吉翁公国标志的帅气背包，两边的小包可以分别取下来作为时尚挎包。

其他周边 OHTER

MS成为生活的伴侣

GUNDAM 3D时钟
RHYTHM出品　14000日元



大赏8

每时每刻都能享受到吉翁MS时钟带来的乐趣。

大魄力的专卖店

雄伟的店面门头
店址：富士高速公路



在富士高速公路边居然有如此规模高达专卖店！

收集品系列 COLLECTION

告诉你对战有多激烈！

GUNDAM WAR
BANDAI出品　1200日元

网罗了所有"高达系列"的桌面类卡片游戏，游戏比赛在全国各地召开。



大赏5

一起来收集吧！

SD GUNDAM FULL COLOUR STAGE35 连邦军SPECIAL
BANDAI出品　100日元

在FANS中很有人气的"SD高达"全彩化，价格达到了史无前例的100日元，非常有吸引力。

SD GUNDAM FULL COLOUR STAGE35



印刷品系列 PAPER

"复活之传说"

机动战士高达 THE ORIGIN
角川书店出品　560日元



令人怀念的《高达》作品，现经安彦良重新制作为动画，原著为矢立肇、富野由悠季。

惊人的技术

纸质可动型模型
YUTAKA出品　3980日元

1：60的大比例纸质模型，各个关节都可以活动，实在令人感到惊讶，其附属武器也很丰富。



大赏6　大赏7

关节全部可动

高达周边产品展入围作品大赏

大赏1：MS06S ZAKU II	大赏5：GUNDAM WAR
大赏2：卡碧尼	大赏6：纸质可动型GUNDAM模型
大赏3：MS-06 ZAKU II相机	大赏7：纸质可动型ZAKU模型
大赏4："著名台词系列"T恤	大赏8：GUNDAM 3D时钟

什么是奥古和提坦斯？

Q 请告诉我什么是奥古和提坦斯？

A **神光总帅：**以U.C.0083年迪拉兹战争为契机，加米托夫为了镇压殖民卫星主义战争，将连邦精锐部队进行了重组，这就是提坦斯。此外，为了对抗提坦斯的暴虐行为，殖民卫星的居住者、连邦内部及一些财政要员参与了计划，组成了A.E.U.G（奥古）。



摄影、文：毛巍程　　编：神光

此次的“海外之声”在以往相似栏目的基础上做了很大调整：更加注重异国人文，报道方式也不再拘泥于枯燥的文字。其目的在于更直接地让大家领略海外风情，这其中自然少不了养眼的电玩景象。而且在以后栏目的调整上，报道也不再仅仅局限于日本，会陆续加入来自法国、美国等地的精彩报道！为了使这个栏目办得更加丰富和成熟，希望广大玩友踊跃提出自己的意见和看法，有条件的朋友也可以联络异国友人参与本栏目，本栏目的电子邮件是：

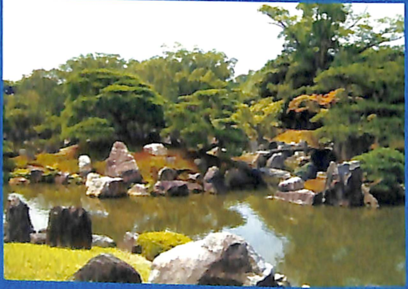
gamer@game.com.cn

玩转京都篇 VOL.1

Jpan-Ameirca-England-France



京都二条城是世界文化遗产，始建于公元1603年，当时是德川家康将军在京都的寓所。



城内铺设的是“莺声”地板，走路时会发出黄莺般的叫声。另外狩野探幽的门画也很有名，每年梅花和菊花盛开季节是游览的好时机。

京都佳士客游戏专区

JUSCO（佳士客吉之岛）是日本著名的连锁购物中心，目前在我国北京、青岛、上海、广州、香港等城市设有分店。在JUSCO购物，除了能买到物美价廉的精致货品外，对于广大玩友来说最令人心仪的还是JUSCO中的游戏专区，这次的“玩转京都篇VOL.1”就带大家去逛一下京都的JUSCO游戏专区！

①佳士客动漫游戏书籍专区



在这里，每天都会陆续更新许多新上市的漫画。这样的摊位为优惠销售区。



在这里可以买到日本所有的期刊游戏志，最新的《FAMI通》等期刊杂志随处可见。



最近不知道刮什么风，《最游记》在京都热了起来。奥特曼也依然魅力不减。



最近流行的是松本大洋的作品《吾》，天野喜孝的画集。游戏攻略本在这里也很多。

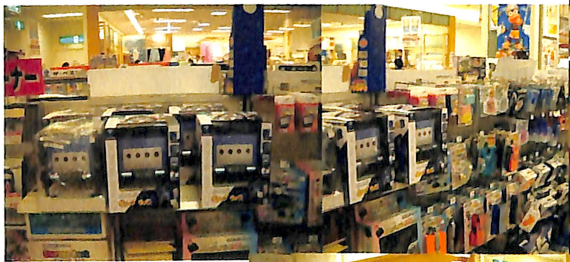
本月美食之大发现

京都伏见区竹田久保町的阿童木餐厅

相信不少朋友都曾品尝过日本料理中的回转寿司，寿司在日本有很多种，这次给大家推介的就是在京都非常著名的和式寿司，味道很美的呦！



⑤佳士客游戏硬件周边区





新型PS2售价为29800日圆。





NGC和GBA的主机及周边占据了游戏硬件周边区很大的面积。XBOX摆在这些货柜中的一角，不太明显。PS2的周边主要以记忆卡和震动手柄为主，已经停止生产的PDA还可以在这里买到。

玩转京都的作者



本次图文报道的重点



带你玩转位于京都 JUSCO 的游戏专卖区



位于京都 JUSCO 的动漫杂志专区

其他

■京都阿童木餐厅美食

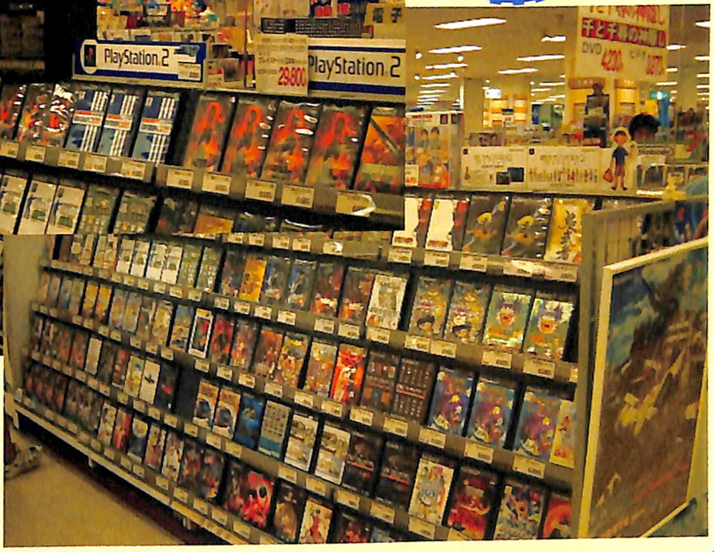
■京都名胜二条城美景

②佳士客游戏软件区

PS2 SOFT







JUSCO 游戏软件区的货架几乎被PS2 专用软件挤满！《我的暑假 2》、《机动战士高达战记》、《捉猴记 2》等ＰＳ２暑期热门大作吸引了绝大多数玩家的眼球。在游戏软件货架的旁边是DVD 影片的专场，宫崎骏大师的作品《千与千寻的神隐》的DVD 海报高高悬挂，显得格外醒目。

④特写 ：这边风景独好



最近索尼可谓是春风得意，PS 家族暑期大作连连、PS2 主机销量高居不下，直乐得索尼悠哉悠哉的，从这幅“风雅”的海报就可洞察一二了。



前些时候索尼一口气推出了白色、黑色外包装的半透明版 PS2 主机得到了市场的高度认可后，PSone 也被索尼重新量身打造得漂漂亮亮的——推出了浅绿色外盒的特别版！

在 JUSCO 游戏专区的一角设有供玩家免费试玩的游戏，另外还为女性玩家独立留有“女性向”游戏试玩台，可谓相当体贴了。从中可以看到设有PSone、PS2、NGC、甚至是WSC 的试玩台，就是不见ＸＢＯＸ的试玩台，不难感受到微软在东瀛的日子实在不好过了。





③佳士客游戏试玩区

最终幻想X的故事板

SQUARESOFT



文：H.D.Multiplex 编：游乐儿

再打开最终幻想10，不禁又想到那部搞得史克威尔差点鸡犬升天的电影，影片带来的过高亏损使得许多大作的续集都迟迟不能制作，有人说史老大成了游戏业的一个失败的英雄。然而史克威尔似乎并没有在意那些评论者对自己的看法，从未放弃对唯美的游戏画面的探索。像这样一个追求CG动画艺术的游戏公司又是如何制作动画的呢？下面我请大家来欣赏的是《最终幻想X》的CG原画，请注意，这些原画和通常意义上的美工设定是不一样的：

在史克威尔内部，这些设定被称为“STORY BOARD”，也即“故事板”，是游戏的剧情制作人画给CG设计师看的。CG设计者通过这些故事板上面简单幼稚的线条加上自己的想象来构造出完整的动画。可以说《最终幻想X》那些精美的画面最初就是由这些看起来很可笑的草稿勾勒出来的。那么，传说中的“故事板”究竟是什么样子呢？请看下面——

CG设计师根据制作人的这些手绘故事板创造了《最终幻想X》绚丽的画面。SQUARESOFT

FINAL FANTASY X
PS2

去年还被大肆夸奖的CG画面如今已经不是什么新鲜话题。今年随便哪款大作的即时演算画面都不次于《FFX》，可是我们在沉淀了对于图像的激动之后，也许会发现这款游戏还有着很多动人之处……

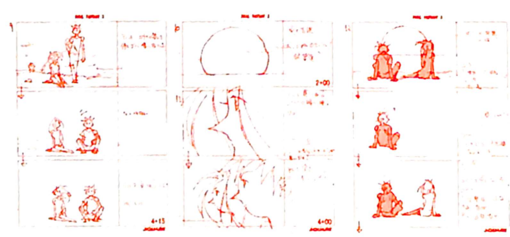
制作人手绘

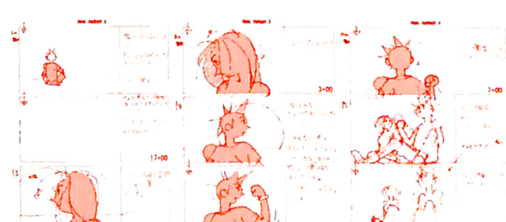
《最终幻想》就是这样“画”出来的！

由于资料来源的问题，大家看到的图片可能不是很清晰，不过这些都是很珍贵的制作人手绘，Multiplex先生在美国的同人站点上找到（共80组）之后就决定拿出来一同欣赏。据说在PLAYONLINE的官方网站也能看到很少一部分（大约16组），这里精选出三组放上。

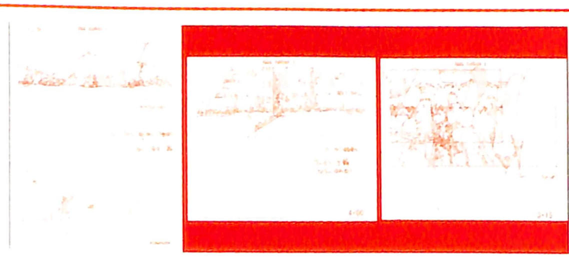


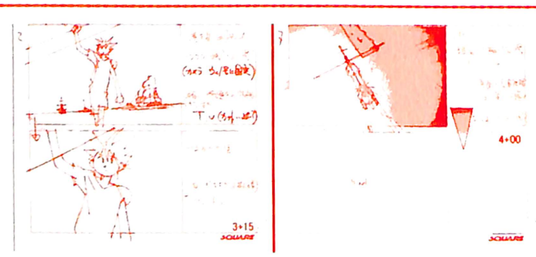
这些场景最后表现到游戏中会是什么样子呢……夕阳下的那一幕就是这样画出最初的意境吗？





这个就太明显了。是不是坂口前辈画的呢？看看泰达那傻样子，跟CG里面完全不是一回事儿啊。





对比一下！

游戏画面



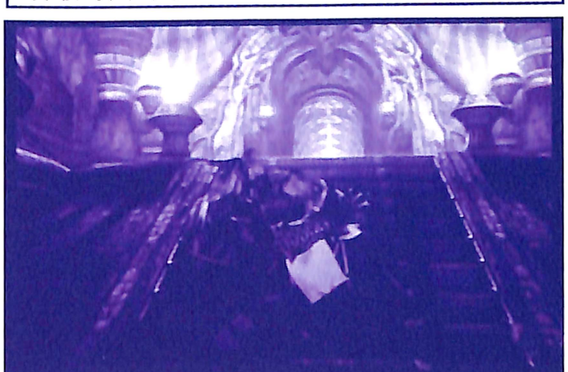
召唤士终于出来了，好像不太健康的样子……



好像真的不是很健康，劳累过度的样子……

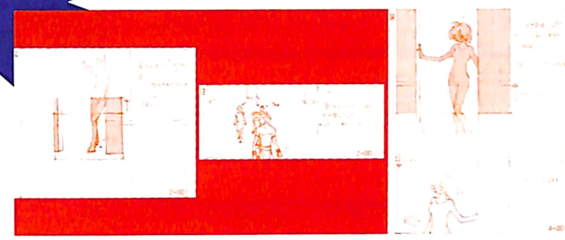


哎呦，摔下来啦，还不好意思冲上去？看看基玛力！

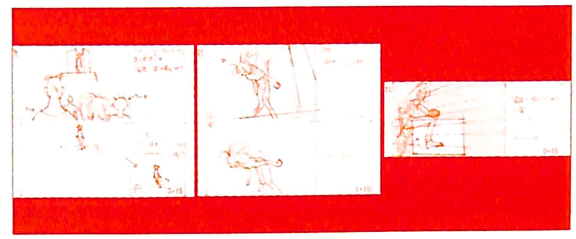


故事板

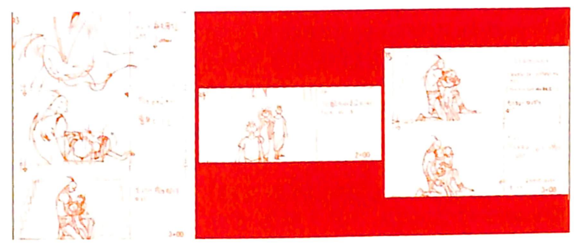
1



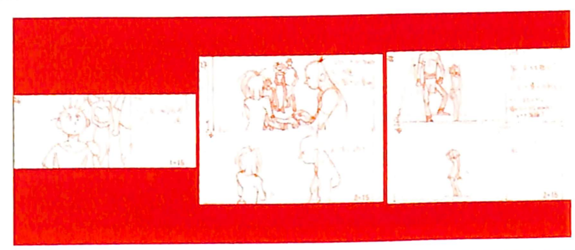
2



3



4



SPECIAL



呵呵，你没猜错，2000年秋天的东京电玩展上公开的那一段关于《FFX》的图像的最初企划便是右面这块故事板。我也不用解释这是哪一段情节了吧……《最终幻想X》发售至今，有很多玩家表示了自己最喜爱的女性角色，得票最多的当属Lulu和Rikku，而喜欢Yuna的玩家一般会被认为很俗气。虽然如此，我还是固执地喜欢Yuna这个角色，这个年仅17岁的女孩身负着拯救世界的重担，自幼得到的所有说教都要求她在经历过摧残后悲伤的时刻里假装出开心的样子来带给百姓希望，在打败“Sin”的痛苦征程上还要经常安慰很容易沮丧的泰达……不管怎么说，只要你看全了整个游戏的对白，就能很清楚地体会到史克威尔在刻画角色性格方面下的功夫。篇幅所限，这次只能为大家放出这几套简单的故事板，希望你们会喜欢。

发烧堂

GAMEBOY ADVANCE 开发向导



编：游乐儿

说是向导，其实在这短短的两页里面，游乐儿也只能为大家介绍一下开发ＧＢＡ游戏所需的基本条件，以及如何入门等等的注意事项。在这个向导中，大家会看到在模拟器上为ＧＢＡ开发出一个试验性质的作品所需的基本开发环境。

纵观目前市场上的主流机种，恐怕只有ＧＢＡ平台是那些有点编程经验的游戏迷敢于问津的。PS2 休提，PS 由于开发平台和本体结构的关系不可能放上台面研究，而GBA 的简单作品则可能在 WINDOWS 环境中用C 语言来进行创造。当然了，这需要你有一定的编程基础和规划能力，更需要一个开发小组的合作，不是说说就能做出来的。也许那些从事编程工作的玩家们已经没有时间去回忆“古老的”C 语言，而在学校读书的玩家则不一定有经验去规划繁复的软件蓝本，所以这篇东西大概是没什么作用（笑），游乐儿还是希望大家读过之后，对ＧＢＡ的开发环境有一个简单的了解，对于那些菜鸟玩家来说，这就算是一次科普知识吧。

C>[START]

[必要的设备]

一台个人电脑。配置适中。如果希望运行ＶＢＡ模拟器，最好要内存大一些。以下是推荐的理想配置：CPU　PIII800，内存256MB，显存32MB，硬盘速度至少5400rpm，有两个以上的USB 接口。这样的配置如果买二手货也就是一台ＰＳ２的价钱，要注意显示器不能太差。

一部卡带烧录机和一盘１２８ＭＢ（注意这里的单位不同于计算机行业的ＭＢ）的烧录卡。最好的测试办法是你把自己制作的软件直接烧录到卡带上，用ＧＢＡ去测试。如果不能满足这个条件，拿模拟器来测试也能应付大多数情况。

[必要的软件]

事实上我们已经没有必要为选择合适的IDE（Integrated Developer Environment，综合开发环境）而烦恼，因为我们的能花费的开支注定了我们将要使用下面这些软件的廉价版来进行ＧＢＡ游戏的开发……

ＶＣ就不用多介绍了吧，写代码就是用它了！在这里推荐６.０版本，更高的版本向下兼容会有问题。



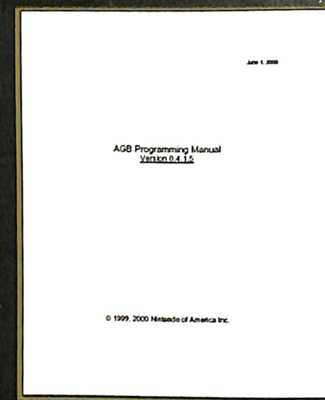


经验告诉我们，好的除错测试工具是非常重要的，大家可以从网上找到这些工具。有很多ＢＵＧ的剔除会导致新的ＢＵＧ产生，评估所有ＢＵＧ的重要性也是需要注意的问题。

PHOTOSHOP 和 PAINTSHOP PRO 是制作图像必备的工具。这里分别推荐６.０版本和７.０版本。制作动画就无甚限制，从FLASH 到 PREMIERE 都可以考虑，随后转化动画格式即可。





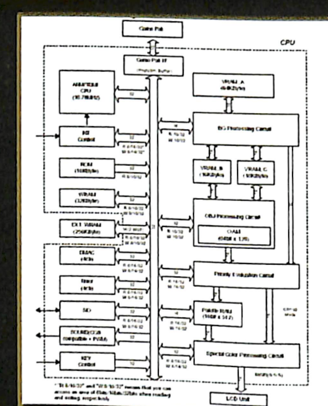


June 1, 2000

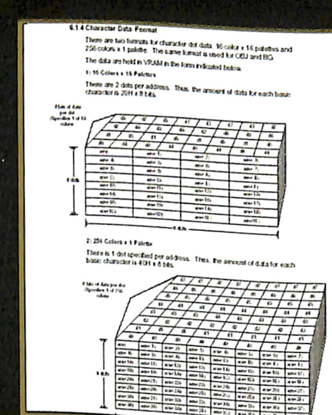
AGB Programming Manual
Version 0.4.15

© 1999, 2000 Nintendo of America Inc.

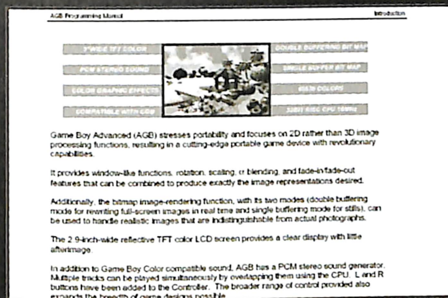
官方发布的 GBA 编程指南



GBA 的中央处理器结构



GBA 的成员数据格式



AGB Programming Manual — Introduction

Game Boy Advanced (AGB) stresses portability and focuses on 2D rather than 3D image processing functions, resulting in a cutting-edge portable game device with revolutionary capabilities.

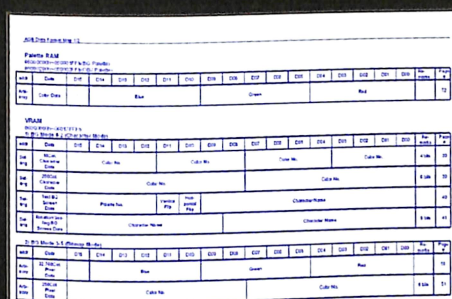
It provides window-like functions, rotation, scaling, α blending, and fade-in fade-out features that can be combined to produce exactly the image representations desired.

Additionally, the bitmap image-rendering function, with its two modes (double buffering mode for rewriting full-screen images in real time and single buffering mode for stills), can be used to handle realistic images that are indistinguishable from actual photographs.

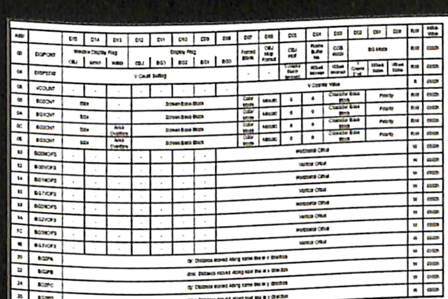
The 2.9-inch-wide reflective TFT color LCD screen provides a clear display with little afterimage.

In addition to Game Boy Color compatible sound, AGB has a PCM stereo sound generator. Multiple tracks can be played simultaneously by overlapping them using the CPU. L and R buttons have been added to the Controller. The broader range of control provided also expands the breadth of game designs possible.

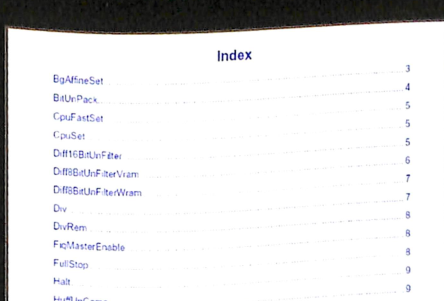
《GBA 编程指南》首页



GBA 的通用数据结构图



GBA 的寄存器结构图



Index

GBA 系统调用参考手册

除了上述的软件以外，我们还需要获得GBA的系统函数库的C语言版本（特殊的头文件）。这也可以从专门的网站上下载，建议大家用搜索引擎搜索一下。

美国人为曾经为初学者写了一本编程指南，上面指明了需要购买的软件，其中有这样一段话：“也许你会认为花一大笔钱来购买PHOTOSHOP不值得，但是这套软件随后一定会给你带来更多的惊喜，不久之后，你就不会再为花费了过高的开销购得它而难受了。”咱们这些PHOTOSHOP的使用者看到这样的话，惟有苦笑吧？

别怪我絮叨，对于一直使用其他的C语言编译器而没有使用过VC的尝试者而言，一定要注意设置好各类路径（例如：SRCDIR = E:\GBADEV\874Test，CMPDIR = E:\GBA\bin，LIBDIR= E:\GBA\lib\gcc-lib\arm-agb-elf\DB2\interwork，LIBDIR2 = ……，INCDIR = E:\GBA\lib\gcc-lib\arm-agb-elf\DB2\874head\include 等等）和配置头文件，否则你不会编译成功任何一个编好的程序，或者总是收到一些古怪的错误提示。

至于影像方面，个人建议使用MACROMEDIA FLASH来制作影像，随后转换格式；你是不是怀疑FLASH这东西能力有限？不考虑高画质的话，用它制作PS2版本的《皇牌空战4》的“动画”应该是绰绰有余。声音方面就随意得多，我自己在偷懒使用NERO BURN CD的声音编辑器来制作音效，至于随后需要的转换，在开发指南（左页有附图）上有详细说明。

现在的问题是，用我们说明的设备和软件可以开发出什么样的作品呢？如果你的开发小组的整体水平相当于计算机专业毕业生的层次，而且有专门的美工和音乐人员的话，那么制作出一个FC水准的棋类游戏或者桌面RPG游戏还是可以的。如果小组已经有了开发电脑游戏的经验，那就不要使用上面描述的那些设备，而是根据官方的开发说明购买必要的开发套件（投资不是很大），这样一来，制作一部似模似样的动作RPG就只差好的创意了。

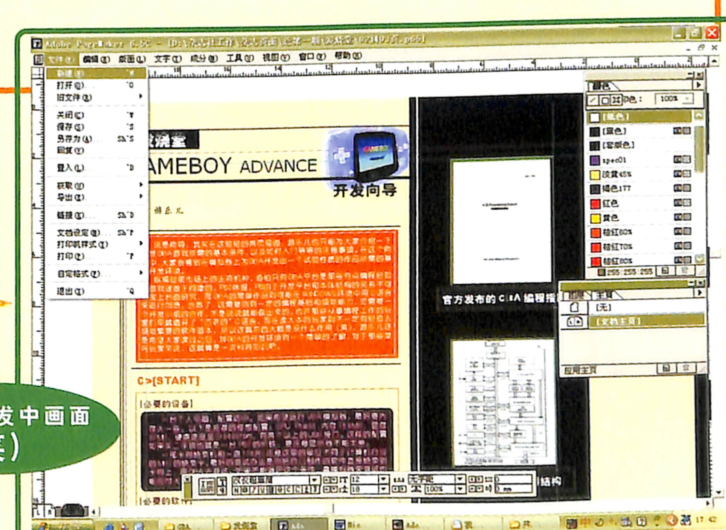
由于各方面的限制，在这里我不可能列举出那些起实质性作用的底层软件（包括样本程序）的获取方式，但是请有志于GBA游戏开发的玩家不要懊恼，尽管去网上找，一定会发现。最后提醒大家，有三本书是必须要备齐的（网上均有PDF格式提供下载）：

《AGB Programming Manual》(《GBA 编程说明书》)
《AGB System Call Reference》(《GBA 系统调用参考手册》)
《AGB Data Format Table》(《GBA 数据格式表》)(AGB 即指 GBA)

写在最后

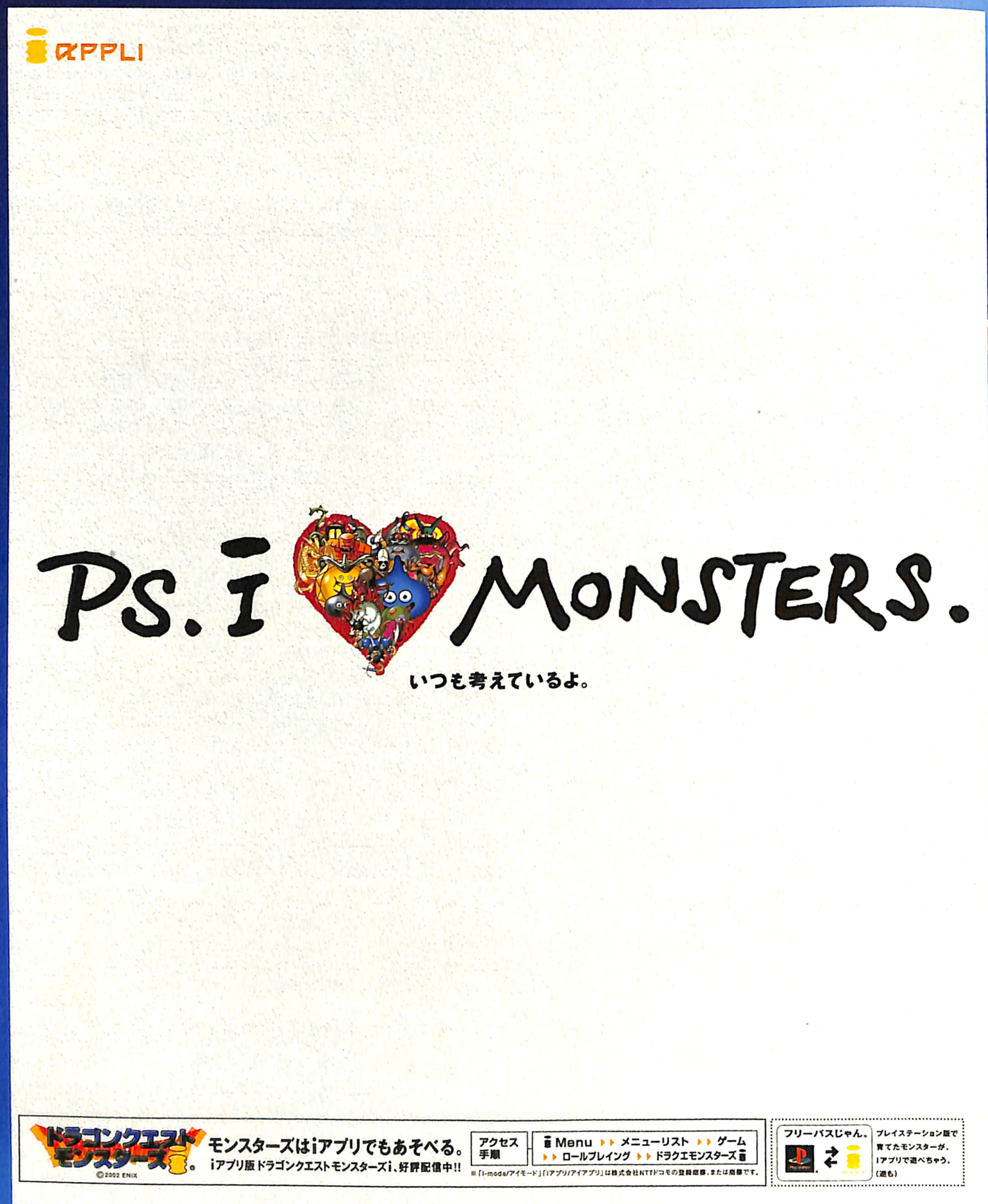
突然想起来，对于没有写过复杂代码的玩家而言，除了需要备齐上面所叙述的软硬件以外，还需要学习编程方面的知识。这不是一两天能够完成的事情，但也不像有些玩家想象的那么困难。关键是看你做了多少有用功。比如现在学校里面都是先学习面向过程的编程方式，如C语言，然后进一步学习面向对象的编程方式，如C++，事实上如果不是为了应付考试，完全可以跳过C语言直接学习C++语言，只要找对了教材，你会发现你的学习过程中不会碰到什么无法逾越的困难。虽然实际操作总会遇到各类难以预见的麻烦，最后游乐儿还是祝愿有志开发游戏的玩家都能成功！

这……这是？



本栏目开发中画面（笑）

日本游戏海报鉴赏



偏執狂：简捷的广告往往最能体现功力，这则I－MODE（手机游戏）版《勇者斗恶龙·怪物篇》的广告可以说是游戏“简约派”广告的代表之一。一句简单的留言：“我喜欢怪物们！”很直接地表达出广告的主题，心形中探头探脑的怪物们造型十分可爱。除此之外，就只剩下一片细沙状的背景，营造出一种松自然的氛围。其实这页广告通常会和类一页相关广告合成一组，以作补充，但始终还是独立存在时才更有韵味啊！

Xenogears 机甲传说



机甲——降临在战火延绵的大地上，[illegible]的巨人

揭开机甲的奥秘

人类曾经失落的卓越科技，现在又被再度发掘出来。依靠这科技而[illegible]先发展的兵器，拥有最高的攻击力、防御力、机动力的钢铁的人型兵器——机甲，[illegible]生了。在《XENOGEARS》中登场的机甲，决[illegible]仅仅是简单划一的兵器，它们包含着种种绚丽多彩的形态和内在。从设计、制作乃至[illegible]剧情的影响力……让我们一起踏入机甲的神秘领地吧！

文：小孔

编：陌生人

机体概要

以拉康驾驶的，与阿尼玛之器“拿弗他利”融合的“威尔特尔原型机”（以下简称O·R·W）为基础，古拉夫为飞（伊多）专用机秘密开发、制作的人造机甲。因为机体的基本设计是以O·R·W为模型，因此在外轮廓的某些部分和O·R·W非常相近。另外它的主要机关从动发动机（Slave Generation）是完全复制自O·R·W的搭载品。虽然构造素材不同，但是它的出力系数可以和O·R·W匹敌。

换言之，建造威尔特尔全身的零部件和其他人造机甲相同，这当然和O·R·W不同。因此在威尔特尔达到最大出力的时候，由于材质先天不足的脆弱性，机体的负荷程度无法用言语表达。实际上，仅仅发动五成的最大出力，其过分负荷的影响，就会从驱动结构、主筐体的金属疲劳、波及到一次装甲（即外部装甲）。

飞（伊多）搭乘的时候，威尔特尔的作用是要最大程度地发挥他的力量，但上面的问题是致命的障碍。因此进行了剧烈而大幅度的设计刷新。机体刚性的问题从一次装甲的外骨骼化和设计可变架构来加以解决。其主要目的就是延长其发动时间。尽量抑制平时的发动出力。就是用这样的方法，最终解决了威尔特尔开发上的极端难题。

这以后的威尔特尔曾经一度被运往吉斯雷布北方的陆军工厂，在那里作为吉斯雷布新型机甲的母体和试验台使用。

SPEC DATA

搭乘者：飞
全高：16.3 夏尔
干燥重量：17.8 康
全装备重量：22.7 康
副发动机出力：400
主发动机系数：4.2
启动时间：480 查脱
装甲耐久度：260
机体反应值：0.8
以太感应值：43.5
表层速度：260 雷普索
飞翔速度：970 雷普索
装备武器：内装式机关枪



机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

主人公黄飞鸿，简称飞。是故事开篇中坠毁的宇宙移民船ELDRIDGE号上惟一的幸存者——小男孩亚伯在1万年后的转世。ELDRIGE号上搭载有无限动力机关ZOHAR，小亚伯和ZOHAR中的高次元神波动存在进行了接触，他向波动存在展现了他想要回到母亲身边的愿望，这和波动存在想要回归高次元的愿望同步，因此亚伯成为了最初的“接触者”，而得以幸存。接触者经过了近万年的时光，千百次的转世，却依然没有挣脱命运的束缚。

3年前，一个蒙面男子带着昏迷不醒的飞来到拉翰村李村长的家，醒来后的飞失去了受伤前的记忆，只有擅长绘画和武术的技能还有所保留。但是由于吉斯雷布的新型机甲威尔特尔在运输途中经过拉翰村的时候被阿威军袭击，拉翰村变成火海，飞受到战火的感召，乘上了威尔特尔，虽然击倒了进犯的阿威机甲，但是却因为好友提摩太的惨死而暴走，那力量将整个村子化为灰烬……无家可归的飞和威尔特尔踏上了命运的旅程。

补足解说：

吉斯雷布军第11开发基地

因为本国兵器和阿威（葛布拉）的兵器存在技术差距而忧心忡忡的总统西格蒙德，设立了绝密的由总统府直属的次世代兵器开发询问机关。执行者将威尔特尔作为实验台，开始次世代兵器的开发计划。计划的中枢是位于吉斯雷布北部的第11开发基地。这里是专门为了开发次世代兵器，研究威尔特尔的试验而建造的，包括大型空中战舰歌利亚。

译者按：威尔特尔作为游戏中主人公的1号机甲，设计上自然马虎不得，设定过程中曾经几易其稿，最后才形成了现在这个样子。值得注意的是它背后的类似飞行器的装置，实际上是变身的关键之一。游戏中威尔特尔主要归属于格斗型机甲，改造时应该大力强化出力，尤其是可以进入灯塔之后，到BIG JOE的秘密商店里面买到的发动机，出力是最大的，可惜燃料仓太小。不过，在《XENOGEARS》的一般游戏过程中，格斗型的机甲都不用太考虑改造燃料仓的容量。



WELTALL-ID 伊多

机体概要

威尔特尔为了发挥其最大出力而化身的形态，别名伊多模式。

作为O·R·W的完全复制品，古拉夫建造的威尔特尔，为了将它本来的能力——足以和O·R·W相匹敌的发动机出力毫无遗憾地发挥出来，就必须要克服其机体脆弱的刚性以及其他种种衍生性问题。

最大出力战斗时造成的机体过负荷问题会招致严重的、造成关节和装甲系统的重度损伤，直接会令机甲在战斗后陷入行动不能的状态。初始设计存在着如此重大的缺陷，显然必须做出重大的修改，兼顾材料的变更，进一步提高机体刚性。

以前的装甲，都是和一次装甲一体化的“单体张壳”构造，以确保其强度。但是威尔特尔采用的是内骨骼和外骨骼分别驱动的装配形式。将部分驱动移植到外骨骼装甲。这样，牺牲了装甲换装时的便利性而将内骨骼和外骨骼装甲筐体分开，在平时战斗仅保持外骨骼最低限度的能量供给，从而使威尔特尔达到其最大出力时可以承受最高机体刚性。

这一连串的修改作业已经解决了最头痛的机体刚性问题。但是随之而来的还有另外一个严重问题，就是发动机发出的巨大热量的冷却问题。如前所述，威尔特尔所搭载的从动发动机是完全的复制品，几乎和O·R·W一样，其发生的热量和通常机甲搭载的从动发动机相比，会在顷刻间融化掉那些未经强化的机体。

SPEC DATA

搭乘者：伊多
全高：19.4 夏尔
干燥重量：17.8 康
全装备重量：22.7 康
副发动机出力：400（使用不明）
主发动机系数：18.0 以上（推定）
启动时间：不明
装甲耐久度：260
机体反应值：0.3 以下（推定）
以太感应值：不明
表层速度：计测不能
飞翔速度：计测不能
装备武器：不明



机甲单位换算
1 夏尔=0.97 米
1 苏尔=33.3 英尺
1 康=1.08 吨
1 查脱=62 秒
1 雷普索=0.97 公里／小时
1 威利亚=0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力=100
主发动机系数=1
装甲耐久度=100
机体反应值=3.0
以太感应值=1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

伊多，飞的第二人格。今世的接触者飞4岁的时候其母亲身上的米安基因觉醒，而被拿去做各种人体试验，年幼的飞不堪忍受这痛苦而创造出另外一个人格伊多来替他承受。10个月后，古拉夫来抢夺飞，眼看父亲黄康就要丧命，年幼的飞爆发出接触者的力量击倒了古拉夫，但那力量不受飞的控制向飞自己扑来。母亲卡莲在那一瞬间挡在了飞的面前。飞的原始人格不能承受母亲死去的打击将自己彻底封印在幼年的美好回忆中，把一切憎恨、伤害和痛苦都留给伊多来承受。

飞（伊多）被古拉夫带走，古拉夫随后为伊多制作了机甲威尔特尔，参加了索拉利斯对地上民族的肃清行动，在12岁那年对艾露露国的肃清行动中，嗜好杀戮的伊多力量暴走，艾露露全灭，连同行的索拉利斯军也未能幸免。

3年前，父亲黄康终于找到了古拉夫和伊多。他打败了古拉夫当时所依附的的肉体，将伊多封印，用催眠术制作了现在的飞的表层人格，这就是飞认为自己失去记忆的原因。但是由于这个表层人格建立的时间尚浅，尤其是在情绪发生剧烈变化时候不知如何应对，在这个时候，封印着的伊多的人格就会浮现出来，变身成红发的恶魔伊多。

补足解说：

和O·R·W完美的自我循环系统（将发生热量的99％以上再度运用到机体行动循环能量）所不同的是，由通常机械所构成的威尔特尔想达到这样的程度非常困难。因此，就要和通常的辐射并用，搭载新的电磁波辐射冷却系统。这是将发动机发生的热量从机体装甲表面和背部的冷却设施作为电磁波放射到空间中去。也就是机体的强制冷却系统。具体的过程中，有三分之二的变为电磁波放出，另外三分之一用通常辐射冷却。剩下的继续存在于新设计的蓄电池中，供机体再利用。

那些经冷却系统放射到空间中的电磁波有可见波长的混合，因此在机体表面发生赤热现象、背部发生光翼状的发光现象、将机体包围着的周围空间的发光现象等等……都是这个原因。

经过这样大幅度设计刷新，实用性耐用性大幅提高的威尔特尔机，已经可以完全抵消大出力而引起的不安定因素。平时为了将其能量消费减低到最小限度，而只使用普通的外骨骼的驱动使机体变形。单体张壳的设计的机体是不能发挥出这样的威力的。

平时的模式成为普通模式，最大出力时称为伊多模式。

另外补充的是，伊多模式发动之际，搭乘者通过特殊伊多的主动机关向ZOHAR发出邀请，发动的开关在伊多手中。只有在伊多人格控制飞的身体的时候，才能发动这个伊多模式。

HEIMDAEL 海姆达尔

机体概要

500 年前的大战中设计、制造完成的泛用型战斗机甲的定制机。和同时发掘的布利钢达相比，基本零部件有八成是相同的。这可能是因为他们本来就是同型机种。发掘的时候其外装和头部有着大量的其他装备。特别是头部，和为适应近身肉搏战而专门设计的布利钢达相比，配备有特别增强的光学仪器和感知器一类的装置。从这里也许可以推测，海姆达尔是为了远距离战，特别是配备给以索敌任务为主的军队的机甲。但是 Yggdrasil 的船上人员经过改修，发现它有着过剩的动力设定，还有相对而言过于灵敏的驱动系统的设定，常人无法很好的进行控制，只有某些特别的人才能很好地发挥它远近相宜的力量。这可能就是为了故事中希旦先生而设计的。

海姆达尔和布利钢达同样，在机体构造和动力方面都绰绰有余。可以通过整备而根据不同的战况进行调整的高性能机体。





SPEC DATA

搭乘者：希坦
全高：16.9 夏尔
干燥重量：14.0 康
全装备重量：18.1 康
副发动机出力：390
主发动机系数：4.6
启动时间：500 查脱
装甲耐久度：230
机体反应值：0.94
以太感应值：38.4
表层速度：250 雷普索
飞翔速度：775 雷普索
装备武器：内装式小枪＊2

机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威 01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

希坦先生（卯月紫檀／修迦·利科多）



拉翰村外山顶居住的医生，精通各种机械，村里人亲切地称他为“希坦先生”。3 年前飞来到拉翰村后来到这里，给飞进行治疗。

他实际的身份是索拉利斯“守护天使”之一。受天帝的命令来监视飞，判断他到底将会是带领人类走向光明未来的救世主，还是会像拉康一样毁灭人类的恶魔。当然先生判断是前者。



补足解说

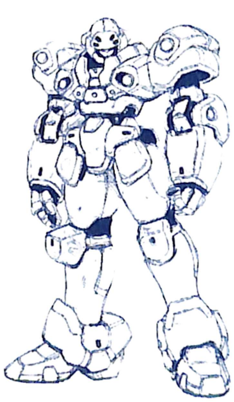
人造机甲的基本构造

军用机甲将身体各部分组件化，改善维修率和提高机体扩张性。从动发动机和动力控制系统是决定各个机体个性的部分。而驱动系机械和制成全身的骨骼并非一体的装甲、组件进行不同组合，都可能使机体性能得到提高。其他可在各部分追加装备，根据搭乘者的嗜好和状况进行相应的整备。

译者按

先生的机甲属于格斗型，而且到了 DISC2 神之机甲 Fenrir 出现后还会有实剑武器，攻击力也就更高了。当然，对 RPG 完美主义者来说，还是要得到 Fenrir 的究级武器机神剑才行。具体拿法请参考笔者刊登在年初《游戏机实用技术》上面的《异度装甲》完美攻略。

目前希坦先生最引人注意的莫过于和《Xenosaga》中女主角卯月紫苑的关系。虽然高桥哲哉监督一再强调卯月这个姓只是他个人的喜好，但是《Xenosaga》中出现的紫苑[illegible]“迦具夜机神剑”已经完全暴露了这两个人之间飞跃万年时空的关联。



WELTAL-2 威尔特尔二世

机体概要

将损毁的威尔特尔回收的托拉·梅尔基奥，和埃萨克·巴尔达扎尔一起修复并改装完成威尔特尔二世。

机体的修复本来是只需要梅尔基奥的纳米机械就可以完全修复的。但是，坠落时候的冲击，使得从动发动机的结构发生了破坏，巴尔达扎尔注意到了其中解放出来的庞大的剩余动力，于是他对发动机的紧急动力控制系统黑箱进行了解析。其结果发现，从动发动机是伊多模式时动力的固定行动状态。并且，发动机继续运作时会发出固定波长和频率的电磁波，其波形和伊多破坏索拉利斯时所发出的波形相同。一直致力于研究从动发动机和ZOHAR主从结构的巴尔达扎尔由此判断出搭乘者的邮请发信和从动发动机发信的旁路波的一部分是相同的。因此可以对发动机的机能进行调整，令其变成其他控制方式。

不过，这需要考虑到更多对飞自身精神构造的影响因素。旁路波的波形和伊多的发信要请酷似。但是这并不是飞变身成伊多的必要诱因。所以，有必要在机体和飞的身体上设立限制。

机体上，为了控制和时间增长一起无限同步扩大的旁路波增幅，必须要在一定时间经过之后，强制将伊多模式的控制匡体进行物理隔离，添加可令其返回普通状态的遮断机能。而且在飞的体内，也要注射可以抑制脑内活性物质生成（S.S.R.I. 五羟色胺受体摄取抑制剂）的纳米机械。

采取了这样的措施，可令威尔特尔在平时受飞控制的时候即可发动伊多的力量（仅仅是一部分），进行机甲的进化。这可以说是很侥幸的。

还有，威尔特尔二世的伊多模式毕竟只是权宜之计，和本来的伊多模式相比较，其战斗不可否认地会下降几分。而且为了维持比常态的神之机甲更加出色的性能，还要依靠飞自身接触者的能力发挥。

另外，机体刚性的问题，是以伊多模式中的外骨骼的二次装甲为基础而解决的。其材料也有一部分是来自安德瓦利的资料利用纳米机械进行的新的改造。机体也因此变得巨大和更重了。

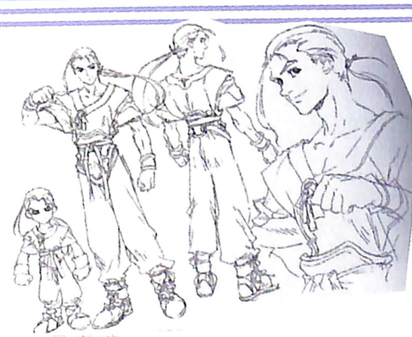
SPEC DATA



搭乘者：飞
全高：19.4 夏尔
干燥重量：18.7 康
全装备重量：23.2 康
副发动机出力：560
主发动机系数：5.1 （12.8）
启动时间：710 （9.7）查脱
装甲耐久度：370
机体反应值：0.9 （0.52）
以太感应值：89
表层速度：416 雷普索
飞翔速度：1310 雷普索
装备武器：内装机关枪＊3
注：括号内为伊多系统发动时的数据

机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数





译者按

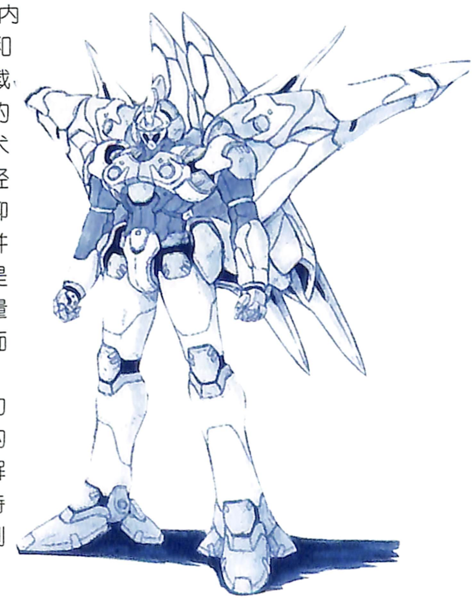
从前面可能不太容易看到，机体背部有两个大壳一样的结构。这两个大壳平时是关闭的，当打开伊多模式后可以变成翅膀一样的散热结构。游戏中只有伊多模式的机体才可以发“机神黑掌”，到后期的BOSS 基本上都要靠这一招来过，即使只能有3 次机会也足够了。可惜的是机神黑掌只有到了DISC2 才能在剧情中习得，这实在是最大的遗憾。

补足解说

伊多系统

是指植入飞体内的感情控制装置和威尔特尔二世搭载的动力控制系统的总称。应用纳米技术控制飞脑内的神经递质，用物理手段抑制人格交替。但是并非完全的压抑，而是解放飞自身的力量令伊多的特性表面化。

发动机的动力不再是只能在飞的人格交替时才能解放，而是由威尔特尔二世搭载的抑制机构同时控制。



VIEIGE 处女座

机体概要

以葛布拉次期主力机甲的主兵装和试验中的新型攻击武器“小型エアッド系统”以试验运用为目的设计开发的机甲薇尔洁。

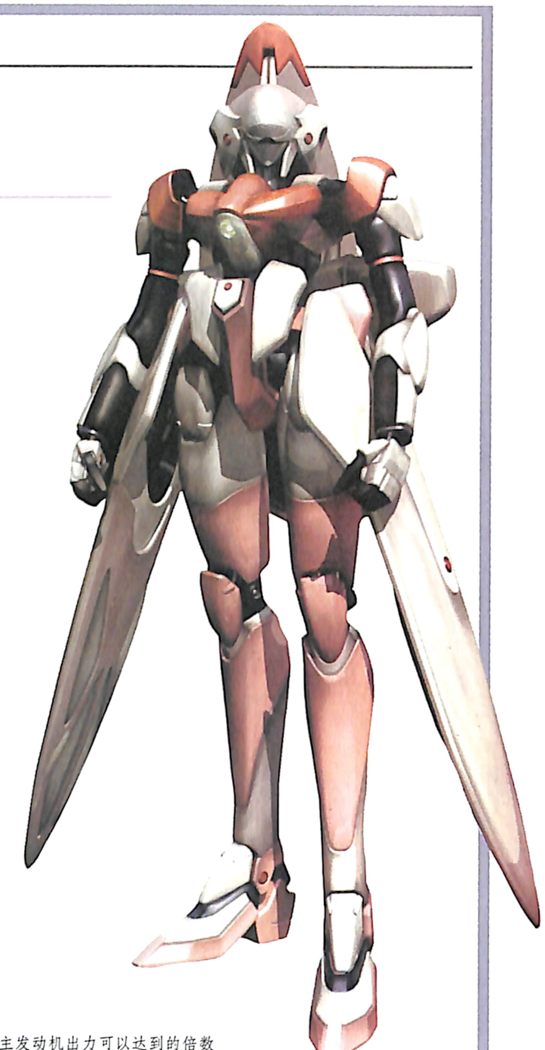
薇尔洁有以收集基础资料为目的“A 1 型”、先行量产的“A 2 型”、实际量产的“B 型”等多种版本存在。艾莉搭乘的机体是其中被称为“A 2 型”的少数几个被配备于实战的士官专用机。另外还生产双肩搭载有攻防两用的エアッド被称为“C 1 型”的稀有品种，那是剧中米安所用的。

薇尔洁“A 2 型”所搭载的エアッド和其他“A 1 泛用型”所不同的是，可以同时操作多达 1 2 枚攻击装置。

“A 1 型”的エアッド系统，其使用时必须要有相当高的以太能力，如果被不适应的操作者误操作有可能会造成脑损伤等关乎生命的事故，因此危险性相当高。以后量产的“B 型”就搭载了降低了必要以太值的改良型エアッド，同时操作的攻击装置也减少到一半—— 6 枚。

エアッド系统的攻击装置自身会在其前端形成磁场，诱导炮身射出电荷离子，属于电离子炮型武器。装置本身有BEAM 形成，内藏射出用蓄电器。此蓄电器的大小毫不夸张地说，基本上也就决定了攻击装置的大小。实际上，小型化以前的装置大约是比薇尔洁搭载的实体大大约4 倍左右（海希特搭载的大约也就是这么大）。这种蓄电器的小型化最终是由索拉利斯守护天使之一的修迦·利科多所使用的，开发成功的成品大约是四分之一的大小、1.5 倍的蓄电能量。这种エアッド系统的小型化，是单单以强化机甲为主要武器，显示其战术用兵中能够适应多变的战场局面。另外，エアッド的基本技术本身是来自Eldridge 号上的银河文明。

SPEC DATA



机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威 01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

艾蕾海姆·冯·霍廷，简称艾莉。一万年前，接触者向波动存在提出了“母亲”的愿望，于是在原初电脑卡德摩尼的生物端子中诞生了依照接触者愿望而生的“母亲”艾蕾海姆，和接触者是成对的存在，而被称为“对存在”。ELDRIDGE 坠毁后，原初电脑卡德摩尼中走出的长发女子就是太母艾蕾海姆。太母生下了天帝该隐等原初的1 3 人后分裂成两个复制品：作为母亲的艾蕾海姆和作为兵器的米安。最初在沙漠中哭泣的亚伯看到了刚刚诞生出的1 3 个人，随后和艾蕾海姆相会，他的“母亲”。

艾蕾海姆在这一万年中不断转世，和接触者相会，为了保护接触者而自我牺牲。今世的对存在出身于索拉利斯第一级市民，父亲是索拉利斯负责ＳＳ 的高官，但是她一生下来就和纯种的金发碧眼的索拉利斯人不同，因此一直苦恼地认为自己可能是父亲和第三级市民奶妈的孩子。

1 3 岁进人精英学校尤根特，成绩优秀但是在1 7 岁那年的战意昂扬剂试验中摄取了过量调和的药物力量发生暴走（实际上是体内对存在的力量受到药物的诱导而引发出来），造成同学中2 人重伤，3 人做再生处理，父亲因此（？）引咎辞职。

艾莉毕业后前往索拉利斯特涉外务课——暗中帮助阿威的特务机关，参与夺取吉斯雷布的新型机甲的行动。结果在任务中失败，驾驶的薇尔洁坠落在黑月森林中迷失方向，和今世的接触者飞“偶然”相遇。



薇尔洁属于以太型的轻型机甲，擅长魔法战。如果给机师装备ETHER DOUBLE（魔法效果加倍）和大以太石等加强魔法攻击力的道具，同时机甲上配备E 回路等等加强以太攻击的零件，那么就可以发挥出魔法机甲的最强威力！在BOSS 战等必要时刻，使用エアッド系统，那么在初期几乎没有什么BOSS 能够抵御得住エアッド那强大的以太力。

另外值得一提的是，设计薇尔洁的石恒纯哉先生是某一次偶然看到了某女子大学生的毕业典礼上，受到了那青春澎湃的后扎马尾式发型的启发，才有了薇尔洁头部后面那样的造型设计（笑）。最初的设定稿上面还有衣袖飘飘的设计，可惜显得太过累赘而取消了。

BRIGANDER 海盗

机体概要

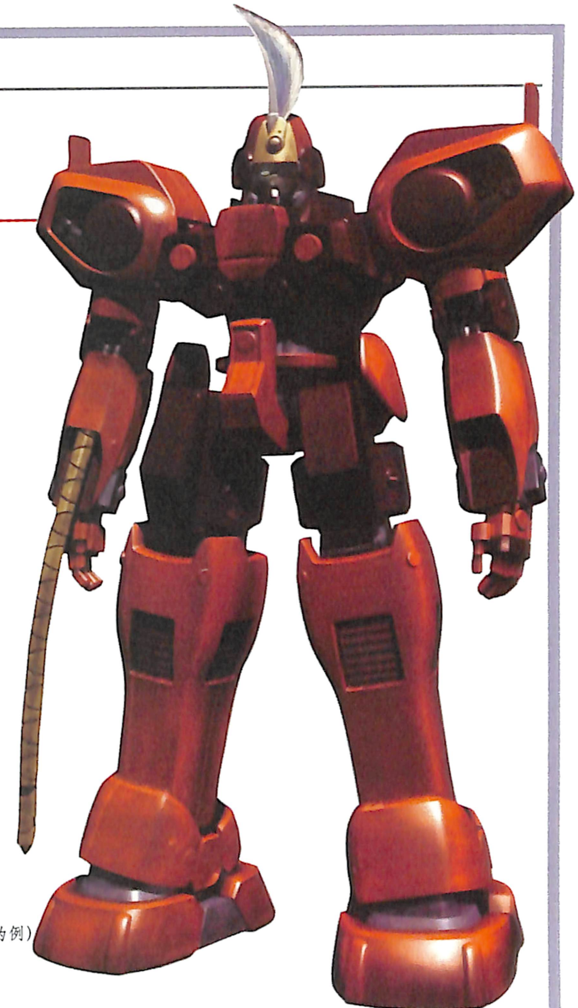


从阿威的沙漠中发掘的机甲为基础，为年轻的君主巴尔特王子定制的，Yggdrasil整备班血汗和泪的结晶。一次装甲按照巴尔特的要求根据法蒂玛王朝传说“周身为烈焰所围的巨人，王者与之订下血之契约”的古代绘卷所描绘的机甲的外形非常相似。

和海姆达尔同型机版本不同的是，布利钢达主要是装载着近身肉搏战的装备，主武器是鞭子，还有腕部和脚部的强化、肩部搭载的给予能量鞭效果的装置、主发动机直接蓄电等……都是Yggdrasil的整备班大幅改造的结果。

布利钢达的主要战场在沙漠，因此脚部有滑沙装置，可以防止机体沉入沙中，并且可以在沙漠表面高速移动。另外，关节各处还施以防沙封印，防止沙子混进可动部分造成损坏。

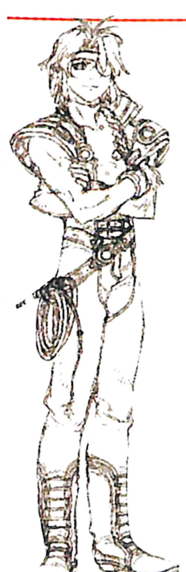
SPEC DATA



搭乘者：巴尔特
全高：17.0 夏尔
干燥重量：13.9 康
全装备重量：18.6 康
副发动机出力：370
主发动机系数：4.1
启动时间：410 查脱
装甲耐久度：270
机体反应值：1.1
以太感应值：40.4
表层速度：350 雷普索
飞翔速度：792 雷普索
装备武器：内装式机关枪＊2
能量鞭＊1

机甲单位换算
1 夏尔=0.97 米
1 苏尔=33.3 英尺
1 康=1.08 吨
1 查脱=62 秒
1 雷普索=0.97 公里／小时
1 威利亚=0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力=100
主发动机系数=1
装甲耐久度=100
机体反应值=3.0
以太感应值=1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料



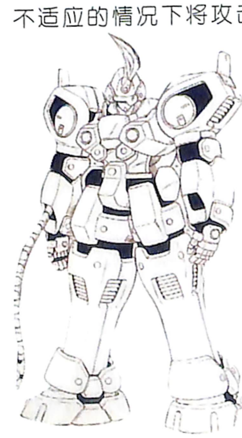
巴尔特洛梅·法蒂玛，简称巴尔特。是沙漠航行的潜沙舰Yggdrasil号的舰长。海盗头领。但真正的身份是阿威国法蒂玛王朝最后的王子。6岁时父母被夏康领导的反叛军杀害，因为他和他的堂妹玛格利特知道“法蒂玛的碧玉”的下落而被监禁。后来被忠心的臣子梅松卿和青年骑士齐格尔德救出，随后借海盗生涯为掩护囤积实力伺机复国。

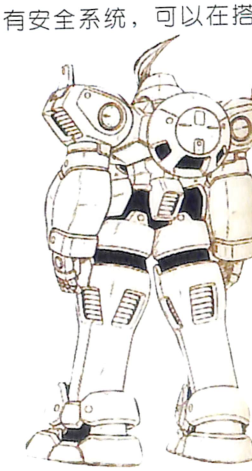


补充解说

エアッド系统

能够反映操纵者的以太力而飞行的无人跟踪攻击装置及其控制系统的总称，可以形成回避不可的全方位包围攻击。利用以太力为其推动进行攻击，一次攻击要消费相当大量的以太力。因此搭乘者不但要拥有相当高的以太力，而且还必须能够有效地控制其自身的以太力。此系统备有安全系统，可以在搭乘者不适应的情况下将攻击装置分离。





STIER 金牛座

机体概要

教会的下属组织B 管理委员会的技术试验，为BATTLE RING 之王利柯的过激整备而定做的机甲。

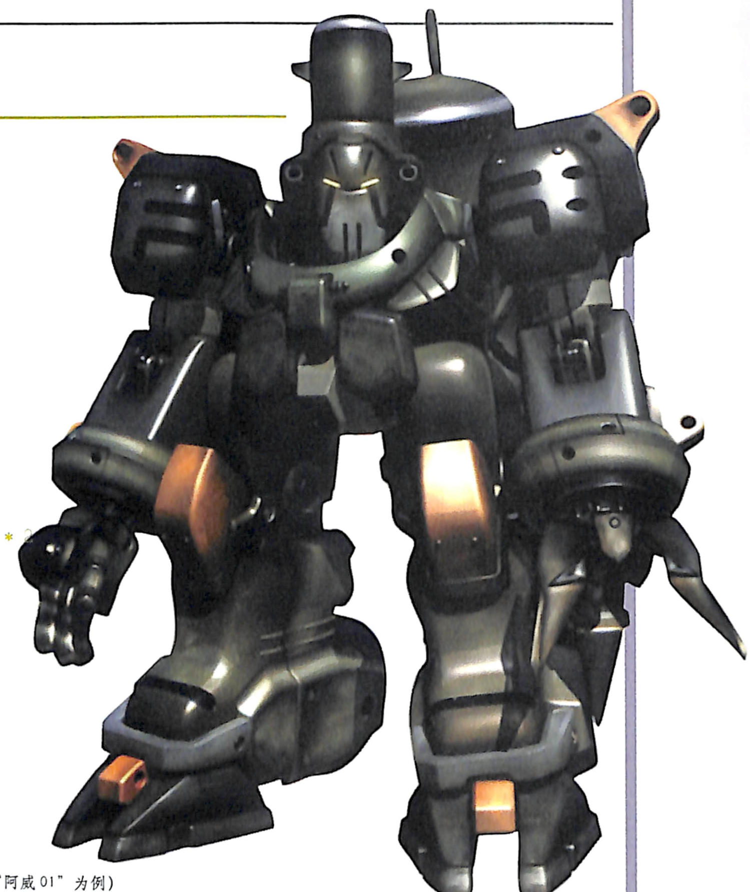
机体各个部分都被彻底零件化，设计上是为了损耗的零件可以及时得到换装。这不仅是为了修蒂尔，也是BATTLE RING 专用机甲全体的特征。

由于个体零件的损耗率很高，在没有供给的BATTLE RING比赛中就会使用其它的机甲的泛用零件，改造的机会增多，加上比赛的时间间隔非常短，必然要求大幅度提高平常作业的效率。机体各部分的零件化也就是技术进化的必然方向。反之，这样零件化也有缺点。由于各个零件的共同规格，使得整备的时候会大量丧失动力。使得零件的耐用性和运用时间低下。当然，这只是在提升性能的整备场合才会发生，普通的标准整备不会发生这样的问题。其结果是因其难于控制但性能突出和寻求普遍的性能安定而受军方青睐，特别是在兵海战斗中能够取得压倒性的有利局面。实际上，根据BATTLE RING 的数据资料开发的吉斯雷布军的新型机甲，也是采用了彻底的零件化和统一规格的零件共有化的设计方案。

不过，因为修蒂尔是B 管理委员会优先供给零件的机体，为了在短时间内可以达到高出力的目的，因此它的行动时间非常之短。因为在决斗中利柯往往只需要几十秒钟就可以结束战斗，所以这并不成为缺点。利柯在Yggdrasil 的时候，利用机体剩余空间追加装备了副发动机的燃料仓。背部的大型火箭是在开发途中放弃的泛用弹道弹口火箭。为了适应利柯的Battle Ring 风格而在左手装备钻爪，脚部装备磨盘。

SPEC DATA

搭乘者：利柯
全高：19.0 夏尔
干燥重量：20.8 康
全装备重量：27.5 康
副发动机出力：520
主发动机系数：4.0
启动时间：340 查脱
装甲耐久度：335
机体反应值：1.8
以太感应值：29.3
表层速度：220 雷普索
飞翔速度：665 雷普索
装备武器：内装式小枪＊2
机关炮＊2
法兰克斯＊1
格斗战用爪



机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

利柯 · 班德拉斯

利柯是吉斯雷布总统凯撒 · 西格蒙德的独子。由于母亲在怀孕的时候接受了索拉利斯属下教会的亚人试验，而生下了亚人的利柯，加上父亲推行歧视亚人的政策，使得他从小就遭人欺凌，而他的母亲也由于重病缠身而早逝。

利柯长大后仇恨这条街上的人们和他的父亲，甚至参与了暗杀活动，这使得他被关入D 区划。但因为本身杰出的战斗技能而被教会选中，成为和总统对抗的一枚棋子。



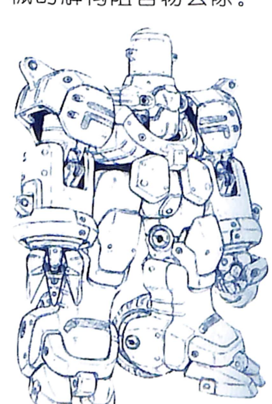
补足解说

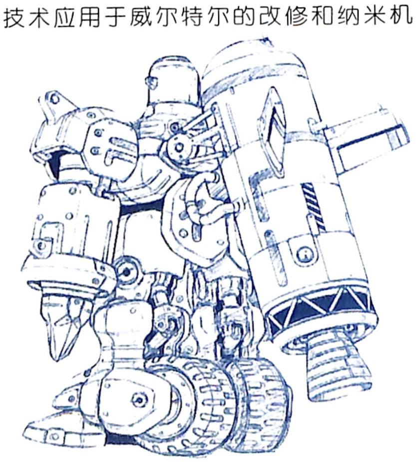
纳米技术的机甲方面应用

可以自由进行物质的解体和再生的纳米技术，在军事技术领域的应用拥有无限广阔的用途。

卡雷鲁莲将这个技术用于迪乌斯的修复和梅尔卡巴的机动端末兵器天使的自我修复功能。

另外，梅尔基奥将这个技术应用于威尔特尔的改修和纳米机械的解构阻害物去除。





RENMAZUO 人马座

机体概要

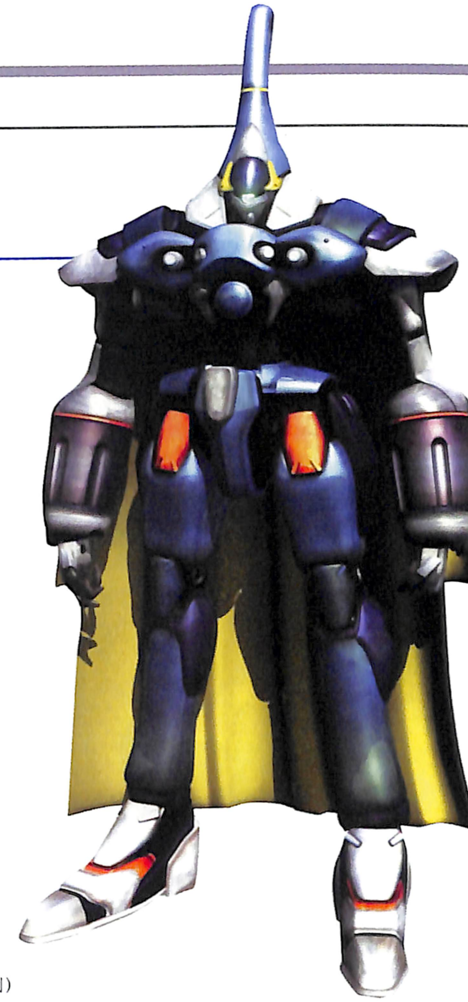
一般艾东机甲的定制机，“教会”本部试作的机体。

筐体的构造可以看出索拉利斯制造技术的痕迹。外观和其他的艾东机甲同样，二次装甲的强化和固定武器的扩充等等使得其性能和战斗力都上了一个档次。

和其他的艾东机甲携带式火器相应的，人马座的武装特征是全部固定在体内装置的方式。特别是两腕装备的回转弹仓式ARMGUN非常强力，其火力远远超越通常的军用机甲。而且装备了高性能的防脱靶系统，命中率也非常的高。

和其他的艾东机甲具有相同的头部，长长的带状突起物，既是识别的标志，也是对死灵用雷达。背部的披风是艾东的正式装。





SPEC DATA

搭乘者：比利
全高：15.9 夏尔
干燥重量：11.6 康
全装备重量：16.1 康
副发动机出力：400
主发动机系数：3.7
启动时间：441 查脱
装甲耐久度：240
机体反应值：1.02
以太感应值：50.9
表层速度：322 雷普索
飞翔速度：840 雷普索
装备武器：内装式小枪＊2
ARM GUN ＊2
格纳式手枪＊2

机甲单位换算
1 夏尔 =0.97 米
1 苏尔 =33.3 英尺
1 康 =1.08 吨
1 查脱 =62 秒
1 雷普索 =0.97 公里／小时
1 威利亚 =0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威 01”为例）
副发动机出力 =100
主发动机系数 =1
装甲耐久度 =100
机体反应值 =3.0
以太感应值 =1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

比利·李·布莱克

手持银枪银弹消灭死灵的青年神父。

10 岁的时候身为边境保安官的父亲失踪。

第二年母亲遭到其他岛屿来的死灵的袭击而身亡。受到目击母亲死亡打击的年幼妹妹从此不能说话。比利感到自己肩上的重任，带着妹妹投靠教会，成为教会的“艾东”。

而他自己的家也变成孤儿院，收养了很多和他一样失去父母的孤儿。





补足解说

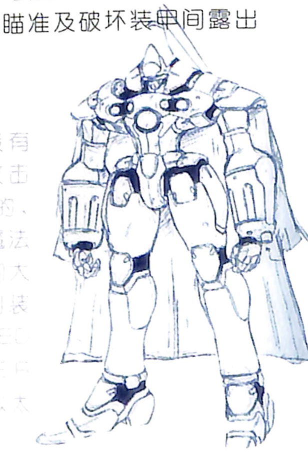
机甲的内装火器

作品中并没有特殊的独立武器系统，大多数机甲都备有内装式武器以及中口径机关炮。

这些主要是都市压制战中使用，破坏装甲较薄的目标。这样的机关炮对士兵、建筑物、一般的战车和其他兵器的驱逐使用早已足够。但是对覆盖着厚重装甲的机甲会显得破坏力不足，因此对机甲战中主要用于牵制使用，以及瞄准及破坏装甲间露出的关节和感知系统等等主要有效手段。

译者按

比利的机甲在所有这些机甲中是最有用的。原因就在于它的三角键攻击的攻击数值是按照机师以太力的大小来计算的，而发动这种攻击的时候，不耗费EP（魔法值），也就是说，相当于一个不费MP的大魔法师。所以在装备的时候只要给比利装ETHER DOUBLE、大ETHER石、SPEED SHOES，给机甲装E回路和ETHER POWER，就可以体会到一个超级快速以太连发魔法枪手的威力了！



SIEBZEHN 塞布森（17号）

机体概要

为M计划而生，人机融合机甲的试作一号机。

人类在操作机甲时不可避免得会发生反应的延迟，从脑的思考到肌肉反射的动作，操纵控制器、机体控制系统的处理、各部分动力传达等等不可避免的会有时间上的LAG。



脑神经机械学的权威尼古拉·巴尔达扎尔博士将操纵者的思考直接向机甲中枢部传达，将机体的操作变成机甲自身的思考为研究的方向。最后得出了令机甲更加方便行动的方法，使用人的脑和机甲控制中枢回路直接连接。这个中枢回路，是使用M计划的副产物人型特殊变异体“死灵”，将之解体、再构应用生物技术制作完全品的生物中枢回路。

另外在十七号上还搭载有重力波控制系统。



SPEC DATA

搭乘者：玛丽娅
全高：28.2 夏尔
干燥重量：33.5 康
全装备重量：46.0 康
副发动机出力：610
主发动机系数：5.5
启动时间：730 查脱
装甲耐久度：440
机体反应值：2.3
以太感应值：20.4
表层速度：180 雷普索
飞翔速度：622 雷普索
装备武器：火箭舱内装式MICRO 火箭炮＊2
指型导弹5门＊2
胸部重粒子炮＊1
超重锤＊2

机甲单位换算
1 夏尔=0.97 米
1 苏尔=33.3 英尺
1 康=1.08 吨
1 查脱=62 秒
1 雷普索=0.97 公里／小时
1 威利亚=0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力=100
主发动机系数=1
装甲耐久度=100
机体反应值=3.0
以太感应值=1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

口碑传承

在遥远的从前，人们和神一起生活在天空中的常青乐园，借助神的庇护，人们不懂得死的恐惧，远离自然灾祸，混沌而安乐的生活着。直到那一天，吃下了禁果，人类得到了无边的智慧，得罪了神，于是被神放逐。被从乐园中赶出的人们呀，抱着对神的憎恨，利用得自于禁果的智慧造出巨人来与神为敌。妄想消灭神的人被神的震怒所消灭，然而神居然也不能保证自己在与子民的战斗中毫发无伤。受伤的神带着乐园沉湎在大海深处，永眠之前，神用最后的力量制造出心存正义的人们。他们，在这块大地上栖息、繁衍，他们，也就是我们的祖先……

这一段口碑传承的神话，是天帝该隐和嘎杰尔法院的原初13人所炮制的创世神话，神当然是指的迪乌斯，智慧指的是埋藏在ELDRIDGE残骸的中央电脑拉杰尔之树。所谓心存正义的人们当然就是指天帝他们自己。而巨人则是——神之机甲！

在这个世界上某处，藏着超越所有机甲、在太古之时创造出来的“神之机甲”那便是——使用神的智慧所创造出的人造神。他的力量足以以一当千，他的手臂一挥能使一整条市街灰飞烟灭，他的轰鸣使天空摇憾——“ギア·バーラー”（注：希伯来语意为神造的东西）

在今天所介绍的这些机甲中，威尔特尔原型机就是一个神之机甲。其他的还有：希坦先生的芬历尔El Fenrir、罗尼法蒂玛传给他的后代巴尔特的安德瓦利、在游戏后期吸收了两个阿尼玛之器而神化的比利和利柯的El人马座和El修蒂尔、艾莉后来驾驶的索非亚的机甲、米安的美女蛇、卡雷鲁莲的双头乌蛇安菲斯伐那、拉美西斯的韦班神化后的变德塔……一共12个。可惜的是，玛丽亚的塞布森和艾美拉达的克蕾丝荻丝在故事中都没有能够神化。但是实际上，石恒先生透露，在机甲设定初期，这两个机甲都是设计了神化形态的。你能想象神化的克蕾丝荻丝会有多么美么？

机甲的主题从《Xenogears》开篇一直贯穿到结束，从飞的平静生活因为一台机甲降落而毁灭开始，到最后所有的机甲除了飞驾驶的Xenogears以外全部瘫痪而只有Xenogears一台可以去救艾莉，救这个世界……看着张开炽天使之翼的Xenogears带着飞带着艾莉从天空中徐徐飞降的时候，你就会明白，机甲在这个故事中绝不仅仅是一些道具、一些战斗用的武器、一些冷血的机械，机甲是组成这个世界不可或缺的要素，让我们再一次为那些值得尊敬的人们凝聚在机甲中的智慧和血汗敬礼！

CRESCENS 新月

机体概要

本来克蕾丝获丝是作为薇尔洁为代表的搭载有エアッド系统机甲的发展型而开发制作的。具体的研究方向是将エアッド的攻击装置本身和机体的机动控制一起进行。但是这个系统的操作界面非常难于设计，而不得不半途搁浅。但是有了艾美拉达之后，卡雷鲁莲又重新拾起了这个开发方案，以前难于设计的操作界面，由于艾美拉达和机体的物理融合而迎刃而解。

没有双手的设计，是开发时留下的设计，因为头部的翼状エアッド已经可以充分代替手的设计，并且使机体机动性大幅上升。

翼状エアッド由纳米机械构成，拥有诱导炮身等等机能可以灵活自在的使用。

补充的是，构成艾美拉达身体的纳米机械，设定有自我抑制机能的安全装置，可以根据自己身体的变化随心调整不用担心无法变回原样。和克蕾丝获丝的物理融合也只是一时的融合，其机体仍然需要通常的检修整备。当然，由纳米机械构成的机体翼状エアッド是不需要检修的。





SPEC DATA

搭乘者：艾美拉达
全高：15.4 夏尔
干燥重量：9.7 康
全装备重量：13.3 康
副发动机出力：450
主发动机系数：3.3
启动时间：710 查脱
装甲耐久度：200
机体反应值：1.0
以太感应值：44
表层速度：300 雷普索
飞翔速度：1100 雷普索
装备武器：翼状エアッド（纳米机械控制）＊2

机甲单位换算
1 夏尔＝0.97 米
1 苏尔＝33.3 英尺
1 康＝1.08 吨
1 查脱＝62 秒
1 雷普索＝0.97 公里／小时
1 威利亚＝0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威 01”为例）
副发动机出力＝100
主发动机系数＝1
装甲耐久度＝100
机体反应值＝3.0
以太感应值＝1
注：主发动机系数是指副发动机出力 100 的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料



艾美拉达·卡利姆。是4000年前塞伯姆文明制造的纳米机械的集合体，是当时的纳米机械天才金姆为了人类突破进化上的限制而制作的（当然也是为了金姆和他的爱人艾莉没法拥有自己的孩子……）艾莉被政府军杀害之后，金姆不知所终，艾梅拉达就被遗忘在赛伯姆遗迹的实验室试管中……经过了4000年的时光，卡雷鲁莲想要验证自己的纳米机械的研究成果并且验证艾莉真实的身份，将艾美拉达取出。

金姆的纳米机械比卡雷鲁莲的要小几十倍，这也是卡雷鲁莲赞叹的原因之一。

艾美拉达有儿童形态和成人形体两种，启动的关键就在于让她认识到“父亲”金姆其实已经不在人世了……

译者按：

本人最喜欢的机甲，相信也是非常多XENO FANS最喜欢的机甲。她那空灵的造型在众多机甲中脱颖而出，令人过目难忘。实际上一开始的克蕾丝获丝并没有这么大的翅膀，也没有断臂的设计，只是个纤细的轻灵机甲而已，但是高桥监督（253一个）看到设定稿之后说了一句：“不妨把手臂去掉吧！”，就这样诞生了现在的克蕾丝获丝，XENO机甲中的维纳斯女神！

对高桥监督的敬佩，如ETHER DOUBLE般加倍！

艾美拉达的剧情也是支线剧情中最感人的，作为灯塔中隐藏的最大的秘密，还是尽快去看比较好，因为艾美拉大长大以后的各项成长率，都是各人中最高的（100%）。喜欢满屏飞魔法的人（譬如小孔），基本上就可以把队伍定为：飞、比利和艾美拉达（前期是秋秋）。



以太魔法型的机甲在BIG JOE商店都不用改发动机，所以一般来讲只改一个飞的就行了先生的也有些必要，如果你喜欢使用格斗类型的人……

WYVEAN 韦班

机体概要

天帝该隐恩赐给卡兰·拉美西斯的专用机甲。

为了和葛布拉总司令官身份相称的“究级的机甲”而开发的项目，由修迦·利科多进行基本设计，集结了葛布拉兵器部门的全部技术力而开发的机甲。因此该机体完全没有采用索拉利斯军专用机甲的零部件，而是全部采用独一无二的型号设计制作。

搭载有三个高出力的大型发动机，两肩的活动甲中搭载有电浆推进器，采用特殊金属制作，既有重量机机甲才有的装甲，又同时拥有可以和轻量级媲美的机动性。



肩部活动甲下面的长长炮身是诱导炮身型大型エアッド。副发动机内藏的エアッド比蓄电型エアッド有着高出数倍的出力。另外，还有适用于格斗型的爪，利用诱导炮身之间形成的光刃可将对手轻易切断。

主武装是轻秀的单刃剑，刀身不是索拉利斯制作，而是原先从被肃清的地上民族手上抢夺而来的。

但是韦班并没有采用当时还不成熟的人机融合技术和纳米技术。



SPEC DATA

搭乘者：拉美西斯
全高：17.8 夏尔
干燥重量：14.5 康
全装备重量：18.1 康
副发动机出力：500
主发动机系数：4.5
启动时间：5.4 查脱
装甲耐久度：320
机体反应值：0.8
以太感应值：58.5
表层速度：290 雷普索
飞翔速度：1200 雷普索
装备武器：剑＊1
巴尔干炮＊4
诱导炮身大型エアッド（兼用爪）＊2

机甲单位换算
1 夏尔＝0.97 米
1 苏尔＝33.3 英尺
1 康＝1.08 吨
1 查脱＝62 秒
1 雷普索＝0.97 公里／小时
1 威利亚＝0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力＝100
主发动机系数＝1
装甲耐久度＝100
机体反应值＝3.0
以太感应值＝1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数

机师资料

卡兰·拉美西斯。24 年前诞生在纳米机械生成管中。当时是为了研究“救世主”的资料而将天帝克隆出若干个体加以研究。但是在卡雷鲁莲和米安的暗中安排下，由于飞的出现，他从一出生就遭到了抛弃。在ＳＳ的垃圾场中，碰到了偶然来此的第一市民小孩卡兰·贝卡，和他融合，以他的身份进人了尤根特学校，和修迦、西格成为同学，是那时的元素队之一。后来成为索拉利斯特设外务课葛布拉的最高长官。他对接触者飞的憎恨是和他从小被抛弃的经历以及消灭艾鲁鲁国时的恐怖经历分不开的。由于是天帝的克隆体，他对飞的仇恨和对强大力量的渴望，被卡雷鲁莲利用，用来除掉天帝该隐。



译者按

拉美西斯，《XENOGEARS》中剧情前[illegible]打败的“垃圾男”，但却有一个令所有男人嫉妒的完美结局：和4个美少女一起幸福的生活着……很多人看到这里不由得萌生出“我也要去当坏人”的感慨，但实际上卡尔（拉美西斯的昵称）是因为前面承受了太多的痛苦，才能够得到这样幸福的结局的。

另外，他的相貌是融合了天帝和被他吞噬的索拉利斯少年卡兰的外貌，而在《XENOSAGA》中和卡尔长得很像的，正是那位传说从星团联邦设立开始就一直活到现在的，VECTOR 星团企业的 CEO 威尔海姆，也就是说，我们也许可以猜测，天帝该隐的基因部分的是来自于威尔海姆？？

嗯，再想就太远了……



OR WELTALL 威尔特尔原型机

机体概要

约500年前，拉康搭乘的机甲和阿尼玛之器与兆顺利相融合的结果而生出这台神之机甲。

如飞所的近接防御端末的神之机甲的出力，和通常机甲相比有着不可逾越的差距，仅仅是对余能量的放热就足以将附近地带破坏殆尽。另外，该机甲所覆盖的生物装甲，即使用殴中战舰歇和亚的1200厘米炮也不能伤及分毫。



这个O·R·W也和XENOGEARS一样，由于接触了ZOHAR而大幅度提升能量，发生了形态上的变化。背部展开的蝙蝠状的翼是在当时有着恶魔之名的标志，现在则有着飞翔时的控制和防御时候的盾的机能。

假面男子古拉夫的爱机，其行动诡秘，但已经有数次的确认，包括在大战舰阿奥里希毁灭时，救了艾莉一命的蝙蝠机甲……

SPEC DATA

搭乘者：古拉夫
全高：19.6 夏尔
干燥重量：不明
全装备重量：不明
副发动机出力：无
主发动机系数：20 以上（计测不能）
启动时间：不明
装甲耐久度：不明
机体反应值：0.3 以下（计测不能）
以太感应值：不明
表层速度：计测不能
飞翔速度：计测不能
装备武器：不明
注：括号内为高出力模式数值

机甲单位换算
1 夏尔=0.97 米
1 苏尔=33.3 英尺
1 康=1.08 吨
1 查脱=62 秒
1 雷普索=0.97 公里／小时
1 威利亚=0.97 米／秒
基本数值（以阿威军的主力机甲“阿威01”为例）
副发动机出力=100
主发动机系数=1
装甲耐久度=100
机体反应值=3.0
以太感应值=1
注：主发动机系数是指副发动机出力100的情况下，主发动机出力可以达到的倍数



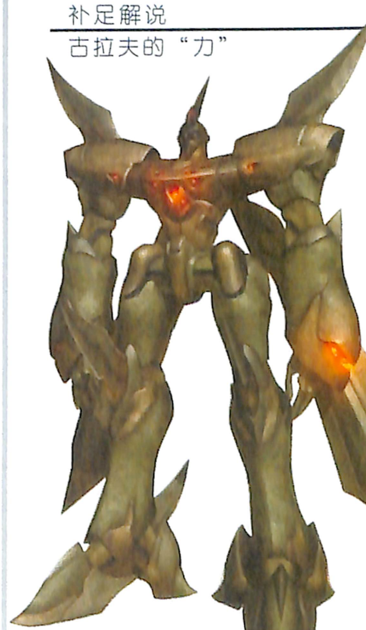
机师资料

古拉夫

穿着黑衣的假面男子。引发拉翰村悲剧的幕后黑手。持有令人恐怖的力量。他的目的是毁灭这个世界，得到完全的身体（飞，接触者），因为他本身是怨魂的存在，是500年前失去艾莉的接触者拉康的精神体，在不完全的接触了ZOHAR之后，爆发了一场危机人类生存的大战，是为“崩坏之日”……



补足解说
古拉夫的“力”



时而出现在飞等人面前的古拉夫留下了“我之拳为神之呼吸！‘堕落之种’盛放出神秘力量之花！华美的毁灭之母，释放她无边的力量源泉！”这样的台词。这里的“堕落之种”指的就是ZOHAR的能量端子的从动发动机。这个台词暗示了古拉夫的力量之所以如此强大的原因。后面的“毁灭之母”就是指的迪乌斯，可以看出古拉夫是迪乌斯的兵器的象征。

痕·滩边拾旧

“痕·滩边拾旧”这个版块最初设定在一些经典老游戏的回顾上，经过屡回讨论后最终放弃老套的格式化文稿。现在大家见到的是一个新鲜、大胆、特色鲜明的以游戏封面主题为主、文字为辅的专栏，以后每期会为大家献上最好看、最精彩的内容！希望大家多多支持本栏目，一句话：“就当一切不存在，惟独流连我旧爱。”

编：神光

寂静岭系列封面主题总力特辑！

《SILENT HILL》封面主题赏析

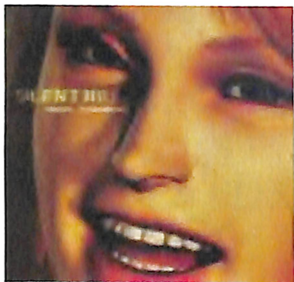












按由左至右的顺序依次为：美版《寂静岭》封面、德文版《寂静岭》封面、PSoneBook版《寂静岭》封面、泛欧版《寂静岭》封面、日版《寂静岭》封面、《寂静岭》原声大碟封面。这其中德文版和泛欧版的《寂静岭》并不多见，可能会让许多大陆玩家眼前一亮。尤为珍稀的是《寂静岭》的CD原声大碟，这张专辑收录了所有在游戏中出现的原创音乐，其中囊括了重新混音制作的3首单曲，是一张不可多得的高素质原声集！遗憾的是，该碟目前已经售空。

《SILENT HILL 2》封面主题赏析



PS2日版《寂静岭2》封面



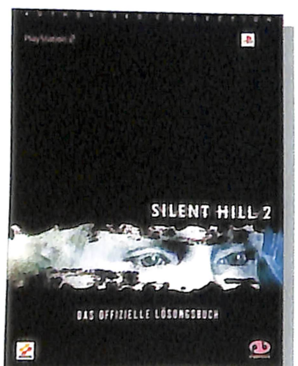
PS2美版《寂静岭2》封面



PS2《寂静岭2最期之诗》封面



PS2泛欧版《寂静岭2》封面



PS2德文版《寂静岭2》封面



PS2法文版《寂静岭2》封面



XBOX《寂静岭2最期之诗》日版封面



XBOX《寂静岭2最期之诗》美版封面



这就是PS2泛欧豪华版《寂静岭2》的真貌了，附带一张珍贵的DVD影像盘

不难看出PS2版的《寂静岭2》可算是该系列中版本最多的一代了，只是同一款游戏就有9个版本之多，足以证明《寂静岭2》的超强魅力和在全球的受欢迎程度！在以上罗列的版本中，大家所不为多见的恐怕要数泛欧版、德文版、法文版和XBOX日版的《寂静岭2》了，神光所收集的这些资料恐怕已经没有再可以补充的了。当然，收集自然有限，希望达人们能够不吝提供可加以补充的内容和相关指正，神光烧香拜佛叩谢先。在这么多版本中，神光只买到了最初的PS2普通版本和后期推出的《寂静岭2 最期之诗》，外加一张九成新的原声大碟，已经不亦乐乎了。（笑）

令人值得称道的是“《SILENT HILL》系列”的音乐制作人Akira Yamaoka的乐风一直是诡异唯美的，这张《寂静岭2》的原声CD大碟可谓是该系列中音乐表现方面登峰造极的一作了！在这张CD中共收录了多达30首优秀的原创歌曲，其中著名的插曲《A World of Madness》（一个疯狂的世界）、《Alone in The Town》（独自在这个镇）、《The Reverse Will》（颠倒愿望）、《Silent Heaven》（寂静的天堂）也表现出惊人的震撼力！使听者有一种莫名的快感。这张CD是绝对不容错过的！



《SH2》原声大碟封面小样

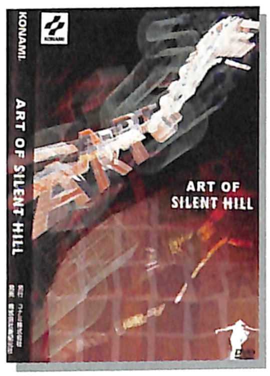


神光所购买的CD碟片

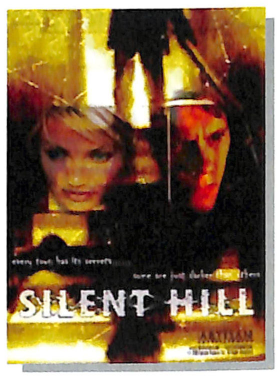
《SILENT HILL》其他封面主题赏析



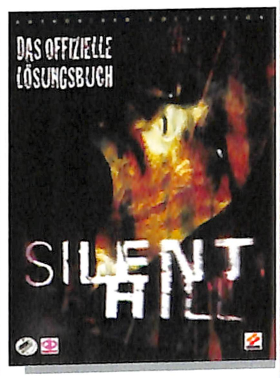
GBA互动恐怖小说版《寂静岭》封面



《SH2》影像资料DVD封面



电影《SILENT HILL》海报



《SH》官方功略本













以上没有标注说明文字的6本书籍为KONAMI授权、不同出版社推出的《寂静岭2》官方特色攻略本的封面，值得不少玩友庆幸的是目前这些攻略本还是可以在国内买到的，神光倒是收集了3本。另外提一下这张名为《ART OF SILENT HILL》的影像资料DVD，在这张限量发售的DVD里收录了大量游戏中的原创影片和唯美另类的音乐MTV、甚至还有从未公开发表过的画像！可以说是《寂静岭》迷们必备的精品了。听说陌生人收藏了一张，直教神光羡慕不已。

这次的“寂静岭系列封面主题总力特集”着实费了神光很大的气力，因为有好多资料并不容易整理收集，更何况力求齐全……总之，希望大家能够喜欢并支持这个栏目，神光在此先行谢过了！对本专题感兴趣的朋友请看70页的详细说明。

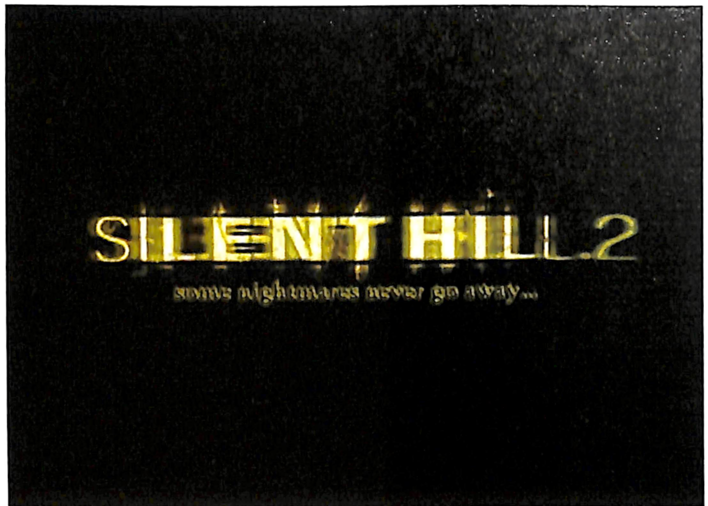
重返寂静岭 —— 关于崇拜者的解释

编：神光

Q1 在这次的“寂静岭系列封面主题总力特辑”中罗列了那么多《寂静岭》的ＰＳ版本，很想知道这些版本究竟有什么区别？各版本在一些游戏内容的细节上有什么改动吗？

A1 首先，是这些版本中的封面不一样。（笑）在游戏内容上基本是一致的，没有做太大的改动。《寂静岭》的德文版是除了日文版外在海外版中做的最好的一个版本了，在这个德文版中不但加入了德文字幕显示，而且更令人惊讶的是破天荒地导入了全程德文配音！

Q2 看来还是有些区别的，而且很有特色。仔细观察后，发现似乎这里面的《寂静岭》泛欧版的游戏封面很陌生，似乎也很少见到，这个版本较其他版本有什么区别呢？





A2 似乎问到重点了呢。这个泛欧版的《寂静岭》目前应该是绝对买不到的。其中原因并不只是因为该系列在欧美地区受到极大的关注和支持而热卖缺货导致的，还有一个原因是法国政府勒令KONAMI禁止销售《寂静岭》的泛欧版，理由是在泛欧版《寂静岭》中有一段越限的CG Movie。而令人至今不解的是：为何当初KONAMI只在泛欧版的《寂静岭》中加入这段Movie。

Q3 哦，除此之外，好像还听说美版的《寂静岭》在美国也曾经遭到禁止发售的遭遇？

A3 是的，但是与泛欧版不同。美版《寂静岭》的第一版游戏封面缺少年龄限制图标而遭到来自美国政府的压力。大家都知道，像《寂静岭》这样的优秀作品并不是所有人都会用艺术的眼光来看待它，也不是任何人都能完全领略游戏中那个略带疯狂色彩的艺术世界。

Q4 嗯，的确如此。

Q4 突然发现《寂静岭２》的ＰＳ２版本多得惊人啊，虽然游戏本身是极受欢迎的，但做了这么多版本有必要吗？或者这其中的区别很大吗？

A4 区别不是很大，除了PS2版和XBOX版的《寂静岭２　最期之诗》加入了MARIA篇。之所以出了这么多版本，我想惟一的解释也只有“《寂静岭》系列”实在是太受欢迎了！

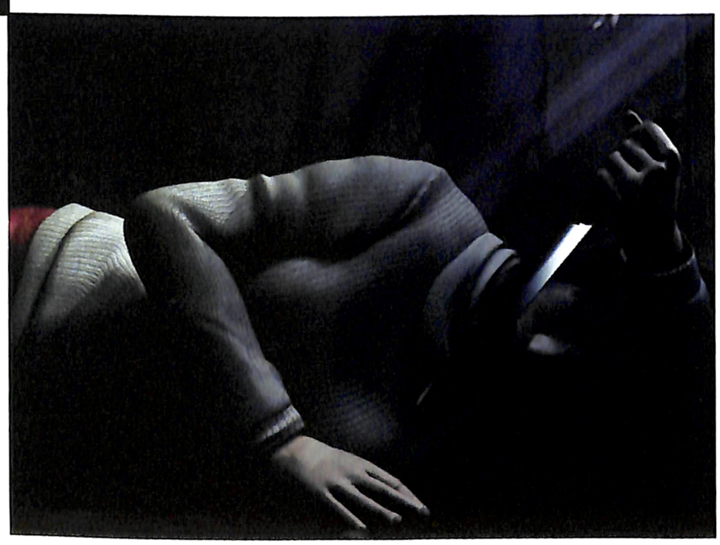
Q5 看到了在ＰＳ２泛欧豪华版中附带着一张ＤＶＤ影像碟，这是否与后面介绍的那张《ART OF SILENT HILL》DVD影像资料碟的内容一样呢？其中究竟是些什么内容？

A5 简单来说，PS2泛欧豪华版中附带的那张DVD其实就是《ART OF SILENT HILL》的简装版，只不过缺少一些珍贵的原画资料。至于内容方面请大家留意下期的《ART OF SILENT HILL》专题报告。

Q6 那张电影版《SILENT HILL》的海报倒是很新鲜，能说一下关于这个电影的一些情况吗？

A6 很遗憾，目前还没有掌握太多关于这个电影的情报，因为该电影正在筹拍中。不过我很希望演员方面能找到像安东尼·霍普金斯这样演技超强的演员。（笑）

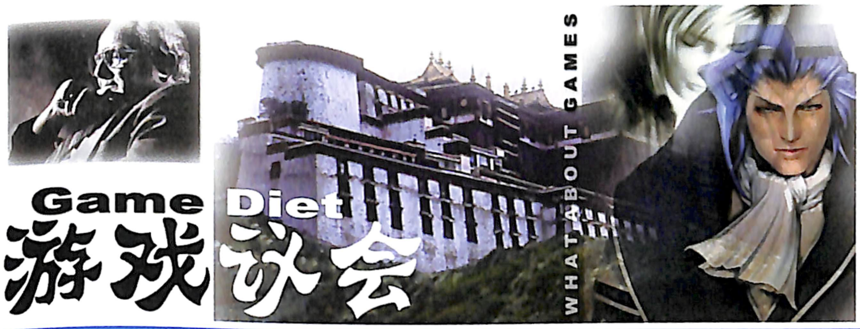
Q7 最后，想知道一个关于游戏剧情方面的问题。



Q7 在《寂静岭２　最期之诗》中出现的那个神秘男子Ernest·Baldwin究竟是一个什么样的人物？

A7 Ernest·Baldwin是一个悲情人物，十年前失去了自己最爱的女儿Amy·Baldwin，这场悲剧致使他伤心过度而终日神情恍惚，最终成为一个充满神秘色彩的怪人。可笑的是有些人认为他是一个亡灵，答案是否定的。

编：无梦



Game Diet 游戏议会

“游戏议会”的意思就和她的名字一样，是一个大家畅所欲言的大杂烩。对游戏、动漫、音乐、业界的评论、漫谈应有尽有。读者投稿、网站推荐、编辑自撰的好文充实着这个栏目。希望大家能多多写稿过来继续支持这个栏目，无梦在这谢过大家了。

《FF IV》~《FF X》的三种女孩

“受保护少女”，楚楚可人的“温柔型”。她们多是有温柔的感觉，感觉上像温室小花那样，而且多数是使用回复魔法的形象，有些甚至是掌握故事关键的人物，像Tina、Aerith、Yuna等等。

FF IV Rosa

她本身是一名白魔导士，在这一行中性格是比较坚强的。可是却温柔楚楚。为了自己的爱人而横渡沙漠得了热病，被敌人捉去等等。事实上她是为了在城中见男主角Cecil才去当白魔导士的。

Cecil纵使不想让她陷入任何危险，可是她的一句话“我想在你的身边”，却感动了Cecil，为了报答Rosa，Cecil也承诺要“保护”她。无论如何，她总是站在Cecil的身旁（如果有留意《FF IV》Q版公仔的话），她的爱是既直接又温柔的，没有带任何矛盾。

主题曲：《Theme of love》

FF V Renna

她是一名公主，为了父亲冒险出城，但被怪物所捉，被男主角所救。生性善良的她为了飞龙而作出不少自我牺牲的行为，飞龙身亡时，她也为这个而伤心难过，或许是小时候的事，令她学会去爱去关心吧?

FF VI Tina



她应该可以和同期的Celes一样，是最可怜的女主角。

自幼失去双亲，被人当成实验品。在毫无知觉下杀害大量的人。甚至因为这样而被人憎恨，被人追赶。纵使拥有魔力，Tina不过是弱小的少女，听到Tina失去了记忆，Lock也说要“保护”她。（让人有点误解，不过看来像是兄妹那种感情。）她半人半幻兽的身分，也让她成为拯救世界的关键，可是对于Tina来说这是一个重担。

最后，モブリズ村的小孩令她学会去爱，她决定和大家一起保护世界。

FF VII Aerith



掌握着世界关键——古代种的Aerith，她拥有和星星沟通的能力。因为这个关系，令她惹上不少麻烦。Cloud因为际遇的关系而和她一起，充当保镖。即使最后被Sepiroth所杀，她仍然无怨无悔，在大结局后为了世界，发动神圣魔法，拯救了大家。

在森林中她对Cloud说：“Sepiroth的事就交给我吧，Cloud你只要想自己的便够了，不要弄坏自己啊，知道吗?”可见她是很关心Cloud的。

FF VIII Rinoa



Rinoa是公主。一个调皮、可爱的公主，一个需要“骑士”去爱去关心的公主。

她总是用她不一样的方式去关心Squall，把他强行拉到舞池，反对Irvine让她一个人走，把大家的想法告诉Squall。另一方面，她很想Squall去爱她去关心她。

主题曲，不就是叫《EYES ON ME》吗?那种希望你看着我，希望你爱我的感情。

她魔女的身分，令Squall这个骑士要去救她好几次。事实上，他们绝对不是幻想，而是一个Final Fantasy，一个成了真实的Fantasy。

FF IX Garnet



Garnet是一朵温室小花，对于城外的事情完全不知道的公主。

虽然Zidane说要绑架她，事实上是为了保护她到Lindbulm城去。她是爱着Zidane的，可是却碍于身分而感到迷惘。最后大结局她还是把爱Zidane的感情爆发了出来，不再理会身分。向Zidane唱出一首《Melodies of Life》。

FF X Yuna



Yuna拥有打倒Sin的关键究极召唤，她也像Tina那样为了自己的身份而感到迷惘。

她得到了众人的保护，而自己也为了大家而努力。在游戏中，她爱上了一个永远没有办法在一起的人，虽然这样，她还是很想和他一起。纵使明知会消失，可是她仍然走去拥抱他，即使再也没法碰到了……她仍然很想跟他一起，和他一起走过你的街，你的家。

坚强美人型，从《FF IV》~《FF VII》担当着第一美人的角色（从《FF VIII》开始被取代了）。

她们很坚强，可是对人很好很温柔，或多或少跟男主角有点关系，是攻击魔法或打击系的。

FF IV Rydia

她原本是一个小女孩，在幻兽界居住后长成了一位大美人。Rydia跟Cecil也有着微妙的感情。她最初很痛恨Cecil害死了

她的妈妈，可是当她感觉到Cecil想保护她的那份温柔后，她原谅了他。在Cecil还对Rydia母亲的事情而感到抱歉时，她说："不用再说了！幻兽女王告诉我，世界陷入危机，现在我们要一起作战。"这一方面表现Rydia的坚强，一方面也表现她原谅了Cecil。对于别人的死会觉得伤心难过，即使是只有少许认识的人，可见她也很温柔。

FF V Faris

一个女扮男装的海盗首领，不止坚强，甚至有点男子气概。但这不代表她是一个很粗鲁的人。

她对手下以及收养的海龙也很好。在海龙死掉时她也显得很伤心。可见她也很善解人意，她有时也会在深夜跟男主角……闲谈。

FF VI Celes

帝国的美人女将军，感觉上也有脆弱的一面，从山崖跳下的一幕相当悲伤感人。

纵使和同伴失散，她仍然努力寻找同伴，对Tina还有其他同伴也很体贴，漂亮的她曾被当成歌舞剧女主角。

FF VII Tifa



美人拳法师，漂亮而且身材很好。虽然是女孩却很会格斗，没有因为失去亲人而气馁，反而坚强地加入反神罗组织。

在Cloud完全迷失时仍在他的身旁，去鼓励他，安慰他，让他再确定自己的存在。

FF VIII Quistis



聪明又漂亮的女教师，感觉上是职业型女性，她对学生有严厉也有温柔的一面。对于Squall和Seifer的妄动行为感到苦恼，也因为质疑自己的教学而自责。

FF IX Freya

Freya她是在她种族中的美人。

她是也是属口硬心软型的人，虽然样子很冷，却很关心其他人，以前她的爱人离她而去，可是她仍然很坚强地生活下去，而且也四处找寻爱人。

FF X Lulu



使用黑魔法的冷艳美人。

外表看来很冷酷，可是她也有温柔的一面，像姐姐那样关心Yuna，也是守护Yuna的人之一。

可爱开朗型，乐天的小孩，却又有点尖锐。天野画的是小女孩型，野村画的则是青春少女型。天野画的虽然是小女孩，可是却人小鬼大：她们多是和男主角没有太大关系（除了《FF IX》的Eiko），戏份也比第一二种少。共通点应该是游戏中的开心果，也多是会使用古怪招式，另外便是白魔法等。有些有爷爷或其他长辈耶！

FF IV Porom

很有礼貌的小女孩，可是她却经常教训调皮的弟弟，二人在一起很搞笑。

她的性格像个大人，这也是和不成熟的弟弟作对比。她是白魔导士，但也会和弟弟使用合力的两人吟唱，自小受Mysidia的长老教导。

FF V Klulu

很可爱的小女孩，跟莫古利很要好。

一出场她便以石头压到了被操控了的タータン王，非常搞笑。Renna在很多场景出现时都显得有点人小鬼大。她在爷爷不在时守城，也会去找爷爷，年纪小小却绝不比大人逊色。职业造型很可爱，有猫型的白魔导士、狂战士等等。有一位爷爷。

FF VI Relm

年纪小小又可爱的Relm却有张没遮拦的嘴，而且说的话也很大人，可是这样却又别有一番风味的可爱。

会用很奇怪的画技来使出怪异招式。有一位爷爷。

FF VII Yuffie

这个女孩也属于开朗型。

她也是口没遮拦吧？由她与父亲的对白看来，有着无论遇到什么也不会害怕、乐天、自由自在的性格。有一位父亲。

FF VIII Selphie



她一出场便冒冒失失地撞到了Squall，第二次从山崖掉下来。这种冒失鬼也有点可爱吧？

在校园准备校园祭，撰写日记，为Laguna撰写介绍网页，真是乐天无忧。纵使知道GF会令人失去记忆，她仍然乐观地说："大家也写日记啊！只要写了日记，那么便可以记住发生了的事。"

FF IX Eiko

有一班莫古利作好朋友。年纪小小的她喜欢Zidane，还使出烹饪，写情书等技俩，真是又可爱又人小鬼大。在故事后段她也被Cid夫妇收养了。

FF X Rikku



她是开朗又精神的。即使对着男主角离开，她仍然跳起来跟他说再见。武器是弹药之类，如闪光弹。有Cid爸爸耶！

本文摘自"天幻网 http://www.squarecn.com"。文：littlemaria





请"天幻网"的两位朋友速与我们联系，以便发放稿费。

文：random

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

在那是与非的间隙中徘徊

——如此现实而如此迷幻的《FFVII》

如果没有《FF VI》，那《FF VII》绝对是最好的

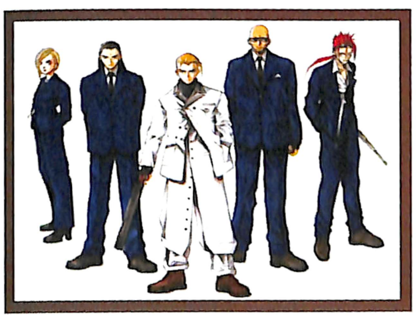
如果所有老玩家都抛弃传统的《FF》观念，以平等眼光看待《FF VI》和《FF VII》，那《FF VII》将是最好的。

在那是与非的间隙中，《FF VII》给我们的，是没有结局的回味。

小到系统，《FF VII》绝不会给你“不得不练级”的感觉，整个游戏的敌人难度非常得当，而且最关键的是——《FF VII》的魔石系统是没有完成的时候的。所以，你大可随心而用，不必刻意的去练，只要常配备着几个实用的就够了，而青魔法的加入，更减少了玩家的练级需要，增加了探索的乐趣。反之，综观历代《FF》，似乎总有完满的时候，就像《FF IX》的特技、《FF VIII》的GF能力等，于是很多像我这样的完美主义者就喜欢练到极限，而每次通关都是如此，于是，几次之后，一想到某个《FF》，就想到要痛苦地把那些特技练满，于是就没兴趣了；而《FF VII》则不同，痛苦练级的经历在这里非常之少，于是留给你的，是对剧情的美好回忆。



大到剧情，《FF VII》的处理之得当，实在是难以替代的。Cloud爱Aerith吗，还是爱Tifa呢？这已经是无数人争论的话题了，而这一点，正是《FF VII》成功的地方，如果什么都直白地告诉你，那还有什么回味的意义，而正是这似是而非的“爱”，引出了无数的猜测，无数的疑惑，使《FF VII》更加神秘。Aerith爱Cloud吗？没人知道。她是个圣人，她知道自己的命运，于是她选择了她该走的路，没有留恋。Tifa爱Cloud吗？也许吧，但游戏最终，也没有一句真正的爱的表达，所存在的，是丝丝缠绵，青梅竹马的两人，或许已不需再多说什么，那份纯洁美好的感情，正是现今社会所缺少的。



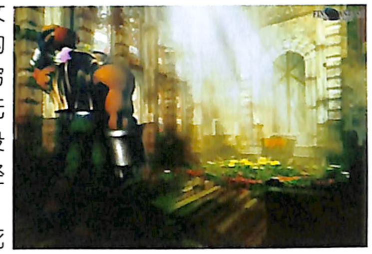
《FF VIII》就落了俗套，Rinoa不知怎么的，就爱上Squall了，而Squall呢，也不知怎么的，就爱上Rinoa了，最终有情人成眷属，结束了这个故事。而事实上，这种俗气的爱情故事已经被搬弄了无数回了，但放在《FF》中，却是第一次，加上技术支持到位，使得反响热烈。

现实并不是那么理想化的，并不是当你爱上一个人的时候，就有机会让你逞英雄的。而你周围的人，也不是个个都会主动来发现你的优点的。就拿《FF VIII》和《FF IX》来说，主角好像有无穷的感召力，人们竞相赞扬他，而他也感染着周围的人，让周围的人懂得了友情、爱情、勇气、自信……但这实在是理想化的。

《FF VII》是现实的

Aerith死了。几乎每个玩家都认为，“她一定会复活的”，可事实就是事实，死者不能复生，但在这等待Aerith复活的那长长的旅途上，《FF VII》已经将一个凄惨壮烈的故事深深地印在了你的脑海里，让你为之痛哭。

Lucrecia没死。她可能永远也不会死去，但她比死者更痛苦。身体受到凌辱，心灵受到创伤，美丽的女子，失去了她的一切——包括她的儿子。而深爱着她的男子，带着无穷的仇恨，带着半人的身躯，度过了无数个噩梦，杀死了仇人。但一切都没改变。生活已经是这样了，爱人已经死去了，噩梦也不会终止了。



没有一个《FF》能让女主角死去，但《FF VII》做到了，并完美了这个故事。再看看《FF VIII》和《FF IX》的故事，男主角背着女主角寻找治疗方法，或是对女主角犯着相思病，这和《FF VII》比起来，显得如此幼稚可笑，如此平凡。

结尾。500年之后，一切都化为尘土，是相爱也好，是仇视也好，在这500年之后，也都一样了。人只是历史长河中的一滴水珠，经过了，也就消逝了。只有长寿的种族还繁衍着他们的后代，看着早已变样的世界，想起过去的战友，付之一声长啸。比起《FF VIII》和《FF IX》，相爱者拥吻，相思者归来，似乎感情甚深，但和《FF VII》相比，实在是显得太小家子气了。

人是两面的

Barret非常暴躁，对敌人毫不留情，但你看到了吗，他提起Marlene的时候，竟是如此温柔。“Marlene一定很喜欢看焰火”，如果你看过Cloud和Barret的约会剧情的话（事实上不能称为约会），你会明白Barret竟是如此充满爱心，很可能，他可以为了Marlene而牺牲生命。

事实上，那间小小的缆车里，装着多少人的真心。

Barret在那里想起了Marlene，意味深长地回忆之后，竟胡思乱想觉得Cloud在打Marlene的主意而大为恼火。

Aerith想起了Zack，她不能忘记过去的他，虽然Cloud就在她身边，但是她所寻找的东西，似乎远在天边。

Yuffie告诉了Cloud真实的自己——一个吻，代表了一切。她平时如此调皮捣蛋而无拘无束，但她毕竟是个少女，她也有心爱的人，只是她不善于表达，也不善于表现，却只能用最直接的方法来告诉对方。

在这个缆车里，他们所表现出的，才是真正的自我。而在这之外，你几乎再也看不到了。

而《FF IX》呢，几乎每个人物，都是主角的教育对象，每个人的造型都如此单纯，同是Q版，风格竟相差如此之大。没错，《FF IX》是童话，但正因为它是童话，才永远不可能超越史诗。而《FF VIII》呢，看起来人物都有模有样的，和真人一样，但可惜的是，其刻画的精巧程度，比起《FF VII》来，实在是差太远了，而Squall和Rinoa的故事，也好像只是在一个小小的空间里，想起他们的故事，你的脑海里也只有这两个人；但Cloud和Tifa呢，Cloud和Aerith呢，当你想起他们的时候，你的脑海里所出现的，是另一个世界。

坚强的外表下，有着柔弱的心灵；暴躁的外表下，有着无限的爱怜；凶残的外表下，有着刻骨铭心的爱与恨；纯洁娇嫩的外表下，有着一整个世界。

就在这是与非之间，《FF VII》以它如此现实的世界，给了我们一个永远缥缈的梦。

本文摘自“天幻网 http://www.squarecn.com”。



试评宫崎骏90年代的动画电影制作

文：北京外国语大学　秦刚

日本的动画电影具有领先世界的制作水平是公认的事实，而如果有一个名字来代表９０年代的日本动画电影的话，这个名字毋庸质疑的是在８０年代就已经奠定了大师级地位的宫崎骏。



１９８９年２月，著名漫画家，日本动画片奠基人手冢治虫辞世。宫崎骏在悼念手冢治虫的文章中说：“作为动画电影作家，不能只把手冢治虫奉作圣贤简单了事”。“而在某种意义上必须把手冢治虫当作不断超越、挑战的对手。我不能说自己已经超越了手冢，但自认为寻找到了不同与他的方向。挑战并诀别手冢的作品从而制作出新样式的动画，也许正是手冢所期盼的”。

在手冢治虫的电视动画片《铁臂阿童木》开始放映的１９６３年，２３岁的宫崎骏进入以发展成“东方迪斯尼”为目标的东映动画公司，之后以动画师、场景设计、原画、编剧、原案、监制等身份参加完成多部电视及动画。１９８４年，宫崎骏任原作、编剧、导演的动画电影《风之谷的娜乌希卡》一炮打响。从此为开端，宫崎骏与挚友高田勋在德间书店的出资下联手成立“吉卜力工作室”（STUDIO　GHIBLI），致力于影院动画长片的制作。短短数年间，吉卜力工作室的作品连创佳绩，在８０年代末，吉卜力工作室已经拥有了任何日本电影公司都难以望其项背的票房号召力，“宫崎动画”更成为一个知名的电影品牌。

吉卜力工作室时期的宫崎动画截止到８０年代末共有４部，１９８４年的《风之谷的娜乌希卡》、１９８６年的《天空之城拉普它》、１９８８年的《邻居龙猫》、１９８９年的《小魔女的速递》。在《电影旬报》读者评选的年度日本最佳影片中，除《天空之城拉普它》获第２名之外，其余的３部全部名列各年度的首位，借此宫崎骏５年中３次荣获读者评选的年度最佳导演奖，其中《邻居龙猫》更是囊括了１９８８年度最佳影片的专家评选和读者评选的两项第一，并在１９９９年《电影旬报》评出的有史以来百部日本经典影片中名列第１３位。





从以上事实可以看出，宫崎骏的电影彻底改变了人们关于动画电影的种种偏狭认识以及以儿童为主要观众的固有动画片定位，他的创作已经跨越了观众层次和年龄，获得了国民范围的认可。宫崎骏电影的特点在充分发挥动画电影形式的特性创造出神奇而丰富的想象空间的同时，赋予作品极其深沉厚重的思想主题，不仅使他的作品获得了实拍电影无法比拟的观赏性，并展示了他契合着时代脉搏的对各种社会现实问题的思考。正是在宫崎骏已经奠定了难以撼动的一流动画电影作家地位的背景下，１９８９年手冢治虫的辞世和宫崎骏的旨在挑战手冢神话的悼文，才凸现出了动画电影史上特殊的象征意义。

学生时代专攻政治经济学并参加了反对《日美安全保障条约》斗争的宫崎骏始终保持着强烈的的社会意识和人文关怀，战后东西方冷战格局引发的核武器竞赛更加深了他对人类自身生存的关切和忧虑。



所以，人类文明的毁灭、再生以及人类与自然的共存等２０世纪人类社会背负的各种沉重课题，都交织在他的创作里，给他的电影注入了区别于其他浅薄的娱乐性动画片的思想深度和人文思考。但随着８０年代末东欧的巨变和前苏联的解体，东西冷战格局走向崩溃，核战争导致人类灭绝的危机表面上得到缓解，以左翼的社会理想保持社会批判态度宫崎骏的政治意识受到了全球经济一体化的挑战和否定。

与此同时，日本战后的泡沫经济彻底瓦解，日本社会陷入了经济不振和方向迷失的泥潭。这样，象《风之谷的娜乌希卡》、《天空之城拉普它》等宏大叙事表现人类社会生死存亡的宫崎式的电影主题逐步发生变化。１９８９年宫崎骏制作了改编自角野荣子的童话、描写和平年代一名１３岁少女的自立和成长历程的《小魔女的速递》后，他将表现的视角拉向自己，于１９９２年７月完成了带有一定私人化色彩的《红猪》。

《红猪》是宫崎骏以自己在杂志上连载的漫画《飞艇时代》为基础改编的动画片。故事的时代背景设定在第一次世界大战结束不久后的意大利。前意大利空军英雄，一生挚爱飞行的波而哥决意从人的庸俗的日常中遁身，自施魔法脱去人形变成猪相，凭借出色的技术驾驶红色飞艇孤身与横行在亚德里亚海的空中强盗周旋，以赚取赏金逍遥度日。影片的高潮是波而哥和空中强盗雇佣的外援美国人卡奇斯之间展开的一场凄绝而又令人捧腹的空陆大战。两个人的决斗既有为维护各自名誉的成分，又有一定的金钱目的，同时也围绕着两个女性的争夺。



《红猪》虽然一反宫崎电影以少女为主人公的定式，但片中１７岁的飞艇设计师少女菲欧仍然是不可或缺的人物，这不仅因为她用自己的才情和智慧得到了波而哥的认可，更重要的是她和一直心仪波而哥的姬娜共同承担了为固执的波而哥展示生存意义，提示生活方向的责任。这种以女性视角召开的对男性视角的批判和矫正，在宫崎的动画片中是一脉相承的。

虽然《红猪》的主人公造型是宫崎骏自我指认的结果，但主人公并没有被塑造成一个正义的化身，他身上集中了种种不可化解的矛盾。主人公融人格和猪形于一体的的造型其实正是一个矛盾体的暗喻。他一方面怀着强烈的飞行员特有的荣誉感，一方面又不愿再次被政府征用，不得不想方设法逃脱军方的追捕。如果说波而哥对国家主义行为的抵制带有积极的政治批判意识的话，那么他与空中强盗集团的对峙的动机就十分单纯而且实用，决不是为了正义的伸张而是为了捞取赏金。被编入“代表”着国家、民族利益的政府空军无疑将使他的荣誉感有所归宿。而若不愿如此，象其他退役的飞行员一样堕落成角逐金钱的强盗似乎是唯一的去路。波而哥却偏偏在两种选择的夹缝中驾驶着自己的爱艇开辟了一条只属于自己的空中航道，展示着一个背离了国家和时代潮流的中年男子的骄傲。一个与社会现实格格不入的中年男子的孤独和自负，这正是这部影片表现的主题所在。

分析至此，我们也许对《红猪》中隐含的作者的自喻有了或多或少的理解，而当我们从影片问世１０年后的历史视点重新审视影片中呈现的社会时代背景时就会吃惊地发现，电影情节所依托的是与社会经济衰竭相联动的民族主义，在某种程度上竟成了对整个９０年代日本

社会的准确的预言和夸张的写照。作者对身处的社会现实的出色的洞察力，由此可见一斑。但是，个人与国家、时代对峙的命题的严肃性，丝毫没有妨碍《红猪》成为一部上佳的娱乐性动画片。宫崎骏自幼一直保持着对飞艇的痴迷和爱好，也许正因为在这部动画片里过多地注入了他的个人趣味，才使宫崎动画中最令人目眩的动画要素——飞行的酣畅和快感展现得淋漓尽致。在蓝色的亚德里亚海面或蓝天白云的衬托之中，红色飞艇逼真的飞行轨迹和演出效果谱就了一曲绝妙的空中畅想，传达着对自由的尽情讴歌。值得一提的是《红猪》在当年度《电影旬报》日本最佳影片的专家评选中名列第4，读者评选中名列第3，票房收入达28亿日元，成为当年最卖座的日本电影。



1995年7月，吉卜力工作室推出了改编自同名少女漫画的动画片《侧耳倾听》，导演是在吉卜力工作室的多部作品中担当动画监制的近藤喜文，虽然宫崎骏没有出任导演，但是他亲自担任了制片、编剧、分镜头绘制，并且在原作选定、制作企划、导演指定、配音及数码合成监制、细节处理等诸多环节中全面地行使了指挥权，所以《侧耳倾听》仍然是一部不折不扣的宫崎动画。

正面叙述少女的恋爱过程，并且以当代日本的现实社会为背景的《侧耳倾听》在宫崎动画的序列中虽然多少有些另类，但是这种从题材到风格的转换是宫崎骏适应时代变化自我调整的结果。在《红猪》上映之初，宫崎骏曾经表示过对《红猪》中的自我中心倾向的反省，承诺过自己的下一部动画片一定做成给孩子们看的电影。果然在《侧耳倾听》中宫崎骏相对地收敛了他的现实批判，而是借用纯粹少女漫画的初恋剧的故事形式，表达出肯定现实，健康向上的世界观，和《红猪》的不免有些反社会的、虚无的思想基调形成了鲜明的对比。截止到《侧耳倾听》上映的夏季，1995年的日本在经济衰退、社会结构开始动摇的大环境下，相继发生了阪神大地震的天灾和奥姆真理教地铁杀人事件。影片所表现的直面现实的主题以及传达出的清新、奋进的青春气息得到了观众的共鸣和认可，继《红猪》之后《侧耳倾听》再次成为当年票房成绩最好的日本电影。



影片立意于向生活在混沌的世纪末的青年人展示平凡的现实生活的美好，基于此，创作者将主人公极其平凡的生活圈以东京西部多摩丘陵地带真实的都市风貌为蓝本，做出了忠实、逼真的在现，给一个理想化的恋爱故事提供了日常气息十足的几近乱真的生活舞台，大大强化了画面的质感而且拉近了与观众的心理距离。在叙事方式上，将主人公14岁的月岛雫和同级少年天泽圣司由互相仰慕到感情逐渐成熟的故事主线，同面对升学压力的月岛雫为自己的未来困扰，直至通过发掘自己的才能，得以精神成长的心路历程交叉地铺垫开。其中，美国乡村音乐《乡间小路》(《Take Me Home,Country Roads》)穿插在各个场景，起着推动情节演进，奠定影片基调的举足轻重的作用。

据说宫崎骏曾在听这首歌曲时，暗自去揣想都市里成长起来的中学生们关于故乡的感知和认识，于是进一步充实了《侧耳倾听》的总体构思。影片中月岛雫和同班伙伴试着把为《乡间小路》的英文歌词译成日文在毕业谢师会上演唱，承担了翻译任务的月岛雫总是无法贴切地理解原曲中所表达的对乡村的眷恋。经历了一番苦恼之后，这个城市成长的女孩领悟到：对自己而言，故乡的风景正是自己生活的钢筋混凝土堆砌起来的城市，并决意立足与脚下的现实，鼓起勇气去积极地生活。月岛雫最后填就了新词的《乡间小路》是这部电影真正意义上的主题歌。然而，把现代都市视作故乡，毕竟是宫崎骏把感受的基点设定在一个都市成长的少女身上的结果。其实宫崎骏始终在通过电影执着地表达着对故乡最本源的诉求。而对他本人而言，故乡的概念只能是滋养过人类的森林而不会是90年代的现代都会。

如果把《侧耳倾听》放置在宫崎动画的系列中，然后在对宫崎动画的脉络进行一下梳理，会发现自《风之谷》以后的宫崎动画呈现一个在影片的年代设定上由未来世界逐步向现实世界拉近的倾向，而且影片的主题也随之由幻想世界的冒险或对文明及人类的拯救，逐步转向对生存现实的确认或对日常性问题的思考。这种向现实主义风格的倾斜也许在某种程度上标志着宫崎骏作为一个电影作家的成熟，是他在试图通过电影寻找与同时代对话的可能性的必然结果，但是这并不意味着宫崎骏已经放弃了关于人类文明的历史和未来的宏大课题的思考。

在70年代，宫崎骏接触了中尾佐助的“照叶林文化论”，这位著名的植物学家的关于日本文化形成和演变的论述决定性地影响了宫崎骏的自然历史观。中尾佐助的“照叶林文化论”将西起喜马拉雅山麓东至日本呈带状分布的照叶林，即温带常绿阔叶林地带作为一个总体的文化圈进行考察，认为日本在进入以改造和加工自然为基础形成水田农耕文化时期之前，人与自然互相依存的“照叶林文化”曾经是最主要的文化形态。这个学说给宫崎骏提供了一个超越国家、民族的历史坐标，从此他展开了关于凝结了生命之源的森林的想象和创造。森林作为自然的表象，成为宫崎动画中最核心的意象。



《风之谷》中，产业文明毁灭后，散发有毒气体的“腐海”侵蚀着人类的栖息之地，但实际上“腐海”是一个不断净化着产业文明污染了的环境的巨大的净化系统，它的底部是再生了的清新、茂盛的森林；《天空之城》里悬浮在空中的古城掩映在茂密的绿林中，象征着人类业已失去的乐园；《邻居龙猫》中主人公一家乡下新居的背后，是古老的魔怪龙猫出没的森林。那里的森林神秘而又温馨，为片中的姊妹开启了通向另一个世界的窗口。

经过了《红猪》中关于个人与国家、《侧耳倾听》中关于恋爱与自我成长的表现主题的调整之后，宫崎骏得以蓄势历时两年完成了《幽灵公主》这部集大成式的作品。1997年夏季上映的这部电影，将历史背景设定在日本14至16世纪的室町时代。选择室町时代为背景的主要原因之一，是因为室町时代日本的炼铁技术开始发达。炼铁业的兴盛首先是建立在对原始森林的砍伐和破坏上的，反过来优质钢铁的生产又促进了铁制工具的制造。包括大型铁锯在内的铁制工具的出现与使用，不仅加剧了对森林的破坏力度，工具的改良同时也促进了建筑业、木工业的飞跃性的变革，以大量原木为材料的大型城郭的建造开始流行。

这样，以制铁业的发展为契机，人类对自然的掠夺呈几何倍数的增长。宫崎骏正是要通过再现人类放弃对自然的敬畏，开始向自然大量掠夺生存资源的历史性时刻，去展开他关于人类与自然共存的命题的思考。《幽灵公主》中的自然，一改以往宫崎动画中宽容、温和的形象，而是以无情的反击、报复人类的狂暴面目出现，提示出人类文明和自然之间相互排斥甚至相互杀戮的水火不容的紧张关系。

往昔的追忆——Final Fantasy Pray

文：光之影

从次世代开始接触《FF》的玩家可能会有陌生的感觉。初听到《FF Pray》这张专辑的时候，真的非常感动，曾经在《FF》的世界中经历过的一幕一幕随着音乐又在脑海中浮现，唤起往日的无数回忆……我想，把“《FF》系列”一直玩过来的老玩家听到这张CD的时候也会和我有同样的感觉（准备好手绢啊）。

《Final Fantasy Pray》是植松伸夫本人的第一张自选集，也是最出色的一张收藏性唱片。这张CD包含了从《FFI》到《FFVI》中最最经典的主题曲目（包括大家比较熟悉的《FFVI》经典曲目《时之放浪者》也是出自这张专辑），全部重新编曲填词，并由大木理纱演唱，整张CD的音乐都保持了植松特有的那种幻想风格，同时大木理纱清纯透彻又带点沧桑感觉的嗓音也更给音乐增加了抒情的感觉。除了第2首《The Promised Land》跟第9首《Once You Meet Her》是用英语演唱，其它的大部分曲目都是用法语和日语演绎（本人一句都听不懂……），但是优秀的音乐是没有国界与语言之分的。一起来回味这些往日的经典吧。



01 Prelude 《序曲》

选自“《FF》系列”序曲，随着音乐一步步进入梦幻般的《FF》世界。

02 The Promised Land 《许诺之地》

选自《FF Ⅱ》主题曲。

也许就在某一天，我会远航，去找寻被白色沙滩环绕着的许诺之地。

03 Mon P'tit Chat

选自《FF Ⅴ》插曲

04 The Wanderer of Time 《时之放浪者》

《FF Ⅵ》 女主角Tina主题曲

穿过漫漫长夜，徘徊在无尽的沙海……凝重的曲调更衬托出Tina的曲折命运。


这位O BA SAN就是《FFIX》主题曲的歌手……

05 Into the Light 《通向光明》

选自《FF Ⅳ》插曲

那如水的双眸凝视着空荡的夜空，却不能看到我的心……命运的无情总让相爱的人们彼此分离。

06 Esperanca do Amor

选自《FF Ⅴ》结尾曲

时光飞逝，当过去已成回忆，多么想再与昔日的好友一起唱着那支老歌，仿佛一切又会回到从前……

07 Voyage 《旅程》

《FF Ⅲ》插曲

遥远的海啊，请你告诉我，何时我才能踏上我的旅程，投入你的怀抱。

08 Au Palais du Verre 《水晶宫殿》

《FF Ⅰ》飞空艇音乐

水晶宫殿的王子开着他的飞空艇，穿过星辰，寻找梦中的美丽公主。

09 Once You Meet Her 《当你遇到她》

《FF Ⅲ》插曲

传说的女神，没人知道她来自哪里，当你遇到她，也许你会永远年轻……

10 Pray 《祈祷》

“《FF》系列”结尾曲

从宁静而遥远的星空，传来的一支生命之歌，穿越了无尽的黑暗，来到我们身边，让我们闭上双眼，如同远古的祈祷者，倾听这生命的旋律。

11 Nao Chora Menina 《别哭，我的孩子》

选自《FF Ⅵ》插曲

别哭，我的孩子，总有一天，你会明白，生命总有它的意义，即使是悲伤，也要去面对。

你会哭泣，那是因为你有一颗善良的心，如果你明白，你就会成为一个美丽的女孩。

再听听游戏中的这些原声音乐，是不是有种恍如隔世的感觉……

终于写完了……但是听着这张专辑，心情久久不能平静，曾经经历过的许多，无法一一言表，只希望能唤起大家的共鸣。

本文由“永远的最终幻想 http://61.172.255.76/fff ”友情提供。

名人评游戏



文：kanyetime

车尔尼雪夫斯基：游戏是生活。

爱迪生：最能直接打动心灵的还是游戏，游戏渗透一种内在的欣喜和满足。

刘白羽：我爱游戏。我常常站在游戏前，这时我觉得我面前展开一个广阔的世界，一个浩瀚的海洋，一个苍茫的宇宙。

坎农：一个玩家可以居陋巷，吃粗饭，穿破衣，可以得不到社会的承认。但是只要他有时间，他就可以致力于游戏研究。

孟子：盗版不能淫，父母不能移，老师不能屈，此之谓真玩家。

克雷洛夫：有了游戏不玩，玩家一定会衰退的，而且会在慢性的腐朽中归于消灭。

戴布劳格利：玩家有三大原则：广见闻，多阅读，勤打机。

莎士比亚：生活没有游戏，就好像没有阳光；玩家没有游戏，就好像鸟儿没有翅膀。

赫尔岑：游戏，这是这一代人对另一代人精神上的遗产，这是将死的老人对刚刚开始生活的青年人的忠告，这是准备去休息的哨兵对代替他岗位的哨兵的命令。

陆游：位卑未敢忘游戏。

柏拉图：不知道游戏的无知，是双倍的无知。

席勒：要想把感性的人变成理性的人，唯一的路径是先使他成为玩游戏的人。

富兰克林：游戏，应该成为你永久的伴侣。

马蒂：热爱游戏是理所当然的事。

别林斯基：在活生生的游戏里有很多美的事物，或者更确切地说，一切美的事物只能包括在活生生的游戏里。

陈辉：玩家非无泪，不洒MM前。男儿七尺躯，原为游戏捐。

班固：爱游戏如饥渴。

巴斯德：游戏是没有国界的，因为它是属于全世界的财富，是照亮世界的火把，但玩家是属于祖国的。

伲德拉克：不朽之名誉，独存于游戏。

狄德罗：如果游戏败坏了，玩家也必然会堕落。

陶渊明：好游戏，不求甚解；每有会意，便欣然忘食。

门捷列夫：趁年轻力壮去探求游戏。

培根：游戏乃是最大的革新家。

别林斯基：游戏是一所最好的大学。

伏契克：我只求你们一件事：假如你们能活过这个时代，那么不要

忘记，不要忘记游戏也不要忘记玩家。

雨果：各种蠢事，在每天玩游戏的影响下，仿佛烤在火上一样，渐渐溶化。

托尔斯泰：理想的游戏是智慧的钥匙。

达·芬奇：掌握无论哪一种游戏对玩家都是有用的。

高尔基：游戏是最公平合理的，它从不多给谁一份，勤劳者能叫游戏留给串串的果实，懒惰者游戏留予他们两手空空。

龚自珍：江山代有游戏出，各领风骚数百年。

居里：我们应该注意培养玩家。

狄更斯：顽强的玩家可以征服任何一个游戏。

何功伟：献身游戏，早具决心，苟义之所在，纵刀锯加颈项，父母兄弟环泣于前，此心亦万不可移。

歌德：你若失去财产——你只失去一点儿；你若失去荣誉——你就丢掉了许多；你若失掉了游戏——你就把一切都失掉了。

顾炎武：游戏兴亡，玩家有责。

布鲁诺：为游戏而游戏是人生最大的乐趣。

达·芬奇：游戏是玩家的女儿。

培根：有些游戏只要玩玩它们的一部份就够了，有些游戏可以全玩，但是不必过于细心地玩；还有不多的几个游戏则应当全玩，勤玩，而且用心地玩。

车尔尼雪夫斯基：游戏只有在平淡无味的人看来才是空虚而平淡无味的。

孙子：赠人以游戏，重于珠玉，伤人以游戏，重于刀剑。

华罗庚：凡是较有成就的玩家，毫无例外都是利用时间的能手，也都是决心在大量游戏中投入大量时间的玩家。

德谟克里特：不要企图无所不玩，否则你将一无所玩。

郭小川：舒心的游戏，千杯不醉；知心的玩家，万言不赘……

泰戈尔：游戏是珍贵宝石的结晶，玩家是宝石放出的光泽。

本文由“PS国度www.ps21cn.com”友情提供。

评《创造球会》2002

文：驾势

在当年DC流行的时代，是一个讲究游戏精品的时代。我们很容易就可以为自己购买DC列举出一大堆游戏。但有这样一个游戏，选择了它的玩家是令人尊敬的！因为这个游戏是无法盗版的！它，就是“《创造球会》系列”（以下简称《球会》），一个让死忠者无怨无悔的游戏！更是SEGA引以为傲的独特之作！

事过境迁，DC已是昨日黄花，SEGA也成为了彻头彻尾的软件商，SEGA的游戏已不再闭关自守，终于在各大机种上遍地开花了！继《VF4》后，《球会2002》也终于出现在PS2上面了！老实说，这种转变对于《球会》的FANS来说有点难以接受。这种不愉快不单体现在所属机种的变化，更重要的是，游戏的制作周期太短了！仅仅数月时间就能够完成一个脱胎换骨的新《球会》吗？这会不会成为SEGA功利化的重要标志呢？当时的这一切，任何一个人都心中没底……结果是：以超过50万的销量缔造了“《球会》系列”的最高销量！



游戏是2002年3月发售的，至今快半年了。也许我们现在看回这个游戏会更加的客观吧！

差强人意的画面，这是我们想要的吗？

《球会》LIKE的育成游戏，比赛画面的优劣影响至深。当年DC初代《球会》的辉煌就是建立在让人拍案叫绝的美丽画面上的！如今是PS2时代，那画面的标准自然是更高啦！可惜的是游戏比赛画面非但没有强化，竟然还会出现贴图错误！有没搞错啊？SMILEBIT在搞什么鬼啊？几个月的时间果然是不足以在画面上取得突破的……万幸，球员的动作得到了进一步的加强，战术动作类型较DC版成倍增多，对于比赛的写实度有了很大的提高！这样才不至于令人进一步失望。总的来说，这一环节应该是不得不失吧！

更加贴心的游戏系统，这是新老玩家都需要的！



要说到游戏系统，《球会》本身在DC的各个版本已经相当的严谨了，可以说是发展空间极少。这固然是一个优点，但是回想到吸收新玩家群体这一点上，这可就成为了他们入门的一个障碍！

历史告诉我们：很多人知道《球会》好玩，也有很多人想玩《球会》，但也有更多的人在试玩后，因为无法取得要诀而被迫放弃！那么，《球会2002》做出了怎样的改变呢？首先是经营的难度降低了，城市和俱乐部的发展速度都让人鼓舞！这样就不会那么容易破产啦！而昂贵的球员也不再是可望不可及了！

另外，球员的育成更加人性化！FW、OMF、DMF、SDF、CDF、GK更细致的划分为玩家编排球队阵容带来了便利，在此基础上更加入了球员的位置适性系统，我们会很容易地知道球员的得意位置！更重要的是，球星级的球员不再是十年一遇了，任何一个球探都可以轻易找到好球员。而且，优秀球员的数目也大幅增多。由于以上的改变，《创造球会2002》的游戏难度可以说是大大地降低了，新手上手的问题可以说是得到了良好的解决。

难度终于成为了智力的游戏，上级者找到了自己的空间！



随着游戏难度的降低，《球会2002》已经成了大众同乐的游戏。只要花点时间，大家的球队都会成为世界最高。那么，高手何在？其实，《球会2002》在某种程度上已经成为了易学难精的游戏了。球队实力从五边形转换到六边形的意义，并不仅仅在于一个“体格”项目的增加。在《球会2002》里面，整体的战术思想得到了彻底强化！球员位置的划分在带来便利的同时也让上级者在排兵布阵时多了很多想法。阵形和战术看似与DC版分别不大，但是已经有了质变！排兵布阵的合理性被推到了最重要的位置！人员的搭配进一步明朗化。球员相性类型的划分摆脱了以前的盲目操练，让我们可以清晰明了地了解到球员的脾气。

六边型的大小增幅受到了限制，爆框再不是轻而易举的事情。而与此同时，框大的队伍也不是胜利的保证了，队伍阵形和打法的搭配，人员的合理配置都成了重要的胜负因素！上级者的对战终于实现了理论化！

如此回看，我们不难理解《球会2002》所取得的优异成绩了，其实它更重要的意义是通过在PS2上的发售，更多地吸收了新一代的《球会》迷，前不久所发售的《球会》PC版更是这种思想的延伸！

最后一句话：欢迎进入球会！

本文摘自“创造球会中文网 http://sakatsuku.6to23.com ”

游戏，不只为了游戏

——普通玩家谈游戏

文：梵天

游戏GAME，可解释为一种娱乐项目，而另一种解释，我认为可以理解为“玩”，即PLAY。在游戏业蓬勃发展的今天，手机游戏、TV GAME、PC GAME等，使游戏这一名词成为一种富含高科技成分的产物。现在的游戏无论从种类上还是质量上，都不是几年前的游戏所能比的了。我只是一个普通的玩家，因为电玩界的很多东西我并不能完全了解，所以，我想借这篇文章，从一个普通玩家的角度来谈谈游戏。

游戏多、杂、乱

现在的游戏业很发达，至少从总体上看是这样。这种现象对于我们玩家来说是好事，因为可供我们选择的游戏有很多，所以就不会像从前那样守着一盒FC卡带兄弟们轮流过把瘾。游戏是越出越多了，理论上众玩家能从中找到属于自己、适合自己的游戏，但事实是这样吗？我想应该不是，众多的游戏让玩家看花了眼，转晕了头。简单地以PS为例吧，在现今的主机中，PS虽已步入晚年（旁人：是已经挂了！），但我们不得不承认，到目前为止，拥有最多游戏的主机依然是PS，尽管业界已早早地给PS钉上棺材盖了。从国情上分析，PS在国内的拥有量是排第一的，因而PS游戏的销路也是最好的（至少D版是）。在我们购买的PS游戏中，有多少游戏是打穿了的呢，而又有多少游戏是才玩了几个小时或几分钟就没兴趣了呢，或者再厉害一点则买回来连外包装都没打开就永久“收藏”了。（我就认识一个强人，买的游戏可能上千，打穿的游戏保留在个位数）我也是这样，新游戏都买了，但实际上真正耐心玩的没几个，打穿的游戏还不及总收藏的1/3。造成这种现象也是有原因的，主要的就以下几种：

1.价格：D版的很便宜，就算买到垃圾GAME也不会太伤心。虽然梵天一向支持Z版，但买的D版绝对比买的Z版和限定版要多（不是多，是非常多……）。

2.游戏数量太大。在这个游戏风行的年代，每个月推出的新游戏不下20种，玩家并非业界人士，对新游戏的可玩性不会了解很多，所以买游戏的时候具有一定的盲目性，要么根据杂志、网站的介绍，要么干脆见了新的就买。但玩家的口味都是不同的，也许传媒力捧的大作在一些玩友看来只是平平而已（像我的一个朋友，一直视《FF》系列为BT，大残念！），那样的话，买的那些不喜欢玩的游戏就PASS了。

3.游戏太多，但时间有限，遇到大作接连出台的时候，真恨不得一天有N百小时，但现实总是残忍的……我这样的学生玩家，面对《SRWI》、《WA3》、《王国之心》、《基连的野望》等数个自己喜欢的游戏，除了节假日在家巨爽一把外，没打穿的就只好看一下游戏OPENING再吞几口口水了。

以上谈了一些对游戏太多的看法，我也觉得游戏太多势必造成游戏的杂与乱。放开游戏的续作不谈，单说原创的新游戏，真是好的没几个，烂的数不清，大多数游戏能卖掉几万套就不错了。所以我希望，在游戏数量不断上升的时候，请各厂商把游戏质量也弄上去吧，不要太杀伤我们的兴趣啊！比如《C-12》、《雷盖亚》、《异世界》……（LIKY君，人民会永远记住你的）。

主机之争，厂商之争

现在主机玩的花样是越来越多了，周边设备一样样地推出，真恨厂商为何不能在主机出厂的时候把周边也带上，那就不至于逐步剥削穷学生那少得可怜的早饭钱了。

我的游戏时代是从SS开始的，所以没怎么玩过FC、SFC、MD上的游戏，但印象中以前的卡带机是随着时间的推移而更新换代的，因而各主机间的性能会差很多。现在不一样了，同一时期几台主机登台亮相，DC（旁人：已经OVER了）、PS2、NGC、XBOX……各机都功能强大，而且各有自己的大作，实在让人恨得牙痒。比如NGC独占了6套《生化》，XBOX上有《DOA3》和《恐龙危机3》。只为几部大作去买主机似乎太不合算，但不买主机的话，难道天天在游戏店当“霸王玩”？（梵天玩NGC时的一贯作风。）掌机也是如此，从GB到GBA，还有WSC等，再加上韩国掌机GP32，也许不久之后还会出现用CD-ROM的掌机出现，到时候买哪个好呢？这又害苦了玩家口袋里的铁。



主机之争必然会引起厂商派别之争。一年多以前是索尼与世嘉分吃主机市场，不过后来事实证明世嘉向来比较背，出了一台掌机世嘉GG，还没见个影就被任天堂的GB搞垮；好不容易出了台土星，没几年就被索尼抢了地盘；后来推出了理论上的128位主机DC，还不如土星活得长就又一次地被PS2封杀，落到现在只能以软件为生的地步。依我看，世嘉真能算业界的悲情角色了，老是推出新的，然后栽在“追踪者”索尼的手上，只是世嘉还不如SNK惨，倒闭了。现在，闹得最强的是索尼与微软，PS2与XBOX，两个都机能强大，听说快有PS3了，再算任天堂NGC的一份，接下来又有好戏看了。最终看来，还是掌机市场比较稳定，老大始终是任天堂，因为WSC的画面实在太烂，就算有“机战系列”撑腰也没办法，而SNK已经倒闭，NGPC自然不会有威胁；至于传说中的GP32，但是价格……世嘉已经不生产硬件，索尼似乎还没有生产掌机的想法，这样任天堂就又少了两个强劲对手；也许微软的XBOY会很好，但可能和XBOX一样巨大难看吧，暂时PASS先。



个人认为玩家有自己喜欢的厂商、主机，那是很正常的，但我不会说“世嘉不败”、“索尼不倒”、“任天堂千秋万载，一统江湖”（狂汗……）。我不支持派别之争，也不会因为派别而像“吉翁”和“连邦”，那是没意义的。看看土星，虽然老土了一点，还要用加速卡，但至少当时出了《樱大战》，玩KOF也不需要漫长到要人自杀的Loading；WSC虽然画面次了一点，但《机战》迷照样喜欢；DC和NGC的外观的确不够“美形”，但至少有一系列大作撑腰；至于PS2和XBOX，PS2游戏多，XBOX性能好，尽管不少玩家包括我在内表示不喜欢美式游戏，但如果上天能给我一次中奖机会的话，我还是会毫不犹豫的选择XBOX。Why？可以拆了卖呀，换个NGC加几张Z版不是更合算！（旁人：这家伙最近想NGC想疯了……）

我想，没有一样东西是完美的，主机、游戏各有各的长处。我们不能因为自己的喜好而去批驳贬低自己不喜欢的游戏，大家的爱好不同，有的人喜欢玩足球，而有的人喜欢玩AVG或RPG，大家自己玩自己的，互相交流一下不是更好，何必去批评别人呢？

老套的情节、设定

AVG和RPG占了现在游戏的主要部分，由于现在的游戏太多，各种AVG和RPG的内容、设定不免会有一些雷同。从人物上分析，

游戏的主角在AVG里为一男一女，男的要帅女的要靓，同时要具备无限大的胆量和蟑螂般的生命。而AVG中的配角就比较惨，一般以惨淡的命运收场，不是半路挂了就是变种了，好比《生化代号：维罗尼卡》中的史蒂夫。至于RPG的主角，除了形象要好以外，还要身着奇装异服；年龄要小，性格要非常明显，男主角非热血系即严重自闭症患者，女主角若无阳光性格则必有一段悲惨的过去。还有那些不可缺少的RPG配角们，像强壮的肌肉男、大叔级人物，还有18岁以下手抱可爱玩偶的幼齿MM（什么？露露？），以及各种各样的魔法师、剑士。从敌方角色看，敌人是越BT越好，比如追踪者和用来练级的小兵。有时候真为那些怪物感到难过，一遍又一遍地被杀死，总体命运比主角还惨。

在剧情方面，雷同的情况不是一般的多。AVG的模式一般是这样的：某一个地区发生灾难或怪异事件，主角们被派去调查或正好经过，随后遭遇恐怖袭击事件（not“9·11”），接下来就是在查清事实真相的同时胜利大逃亡。RPG要带一点幻想和神话的色彩，天下大乱，救世主诞生，然后倒霉的主角在非自愿的情况下接受使命或被强制性地从另一时空拐走，接着主角携同众PPMM开始拯救世界顺便完成凄美的爱情故事。（倒）仔细回想一下，有几个游戏不是按照这样的思路发展下去的呢。


这就是传说中的“幼齿”……

那么多的游戏内容相似，怎能满足挑剔的玩家呢？我们在希望玩到传统游戏的时候，更希望游戏能有一些创新，一些构思新颖的游戏会更受玩家的青睐。像去年发售的《蚊》，玩家操纵着一只蚊子在屋里飞来飞去地吸血，虽然活动的范围小，但还是很有意思啊；PS2早期推出的《两人的烟花》就超爽；虽然不少人说《零》的可玩性不高，但那个用照相机搜集“soul”（不是小编SOUL）的构思倒很巧妙；《ONI－零》的寻神活动很考验人的耐性，我可是花了不少时间才搞定所有的神呢。另外，一些例如《喷射小子》、《太空频道5》、《REZ》这样的另类游戏也是值得推荐的。如果将来有一天，“《SRW》系列”能取消用Q版机器人，统一采用正常比例，然后用3D来展示战斗画面，那真是全天下《机战》迷的幸福啊！（旁人：做梦！）

动漫游和电影的互化

动漫改游戏，这并不希奇，如现在出现率很高的《One Piece》、《犬夜叉》、《机动战士高达》、《剑风传奇》等。动漫改游戏若能保持原作的风味，那实在是太好了，如《高达0079》和《剑风传奇》就是较成功的两部；而《海盗路飞》就不行了，出了那么多，越出越烂了。我认为《浪客剑心》是最大悲哀，《追忆篇》和《星霜篇》做得那么好，剧场版和TV版是菜了一点，但也比那个超烂的游戏《浪客剑心·十阴谋》强（《十阴谋》只有片尾的动画还过得去）。听说还有《维新激斗篇》的3D FTG，但……一直没找到，真正效果怎样就不得而知了。

在动漫游戏互改的同时，电影和游戏也掀起了互改的热潮。去年登场的《古墓丽影》、《最终幻想》，制作上的确是一流的，可剧情上却是二流的。前者的剧情过于简单，而后者的剧情则呈现一种无厘头状态，莫名的生物，老土的结局，真是失策啊。仔细看看里面的“亚纪”，再看看“尤娜”，不禁让人感叹，还是完美一点好啊。今年的《指环王》、《生化危机　》、《哈里·波特》也炒得很火。《生化》由游戏改编，虽然把最终BOSS定为舔食者有一点对不起广大的FANS，但剧情上OK了，那个超强的“激光切割”，实在是太无敌了。（无限联想中……）将来《生化》电影的续作应该会更好的，盼望“追踪者”的出现。《指环王》游戏正在制作中，Pass先。《哈里·波特》已经改成游戏了，虽与原作差别不大，但视觉效果就太不理想了，连号称NT的梵天也觉得眼冒金星，可能是游戏制作者选错了主机。现在又有消息，《寂静岭》要拍成电影了，《铁拳》也快了，理想状态下，这两部都会很不错吧，那么何时能轮到《寄生前夜》呢。唉，只希望游戏、电影的互改能对得起玩家。

网络游戏带回最初的感动

一直以来，我很少与别人一起玩游戏，因为大部分游戏都是一个人玩的，但我很喜欢多人游戏，因为大家合作过关的感觉很好。至今还记得当初和老爸玩FC上的《坦克大战》时的情景，我充当敢死队，老爸守老巢，两人好不容易拼杀到60多局，结果被糊涂老爸一记误射灭了自己的窝（汗……惨绝人寰的口水战开始）。又象《魂斗罗》那样的游戏，两个人之间的距离拉大了，冲在前面的人就无法继续前进，只能等同伴赶上来，这样的话，一定程度上还是在培养一种合作精神吧。现在也有一些多人游戏，DC和NGC都支持四人对战，如《死亡之屋》、《再生侠》等。现在我在外念书，等假期在家的时候，我们一家人（我、喜欢玩游戏但水平无敌臭的老爸，以及非游戏中人但热心观看的老妈）还会一起爽一把《死亡之屋》，呵呵……（老妈的枪法永远是第一烂的，而老爸在任何时刻都不承认自己误射人质）

随着网络游戏的热卖，和大家一起玩游戏的想法渐渐地实现了。我不太玩PC　GAME，听说电脑上的《千年》是很不错的网络游戏。抛开游戏进行的网络对战不谈，人气度最高的要算《PSO》了吧。我的几位玩友似乎都在《PSO》中找到了新生（夸张了一点，但他们的确很喜欢《PSO》）。《PSO》第一次在家用机平台上实现了RPG的真人对战，与PSO的单人模式相比，上网玩的乐趣真是增添了不少，这也是玩家间的一种交流方式啊。今年《FF XI》推出了，这是“《FF》系列”的一次新尝试，也掀起一股不亚于《PSO》的狂潮。

《生化危机》就要出网络版了，像我这样的“BIO　FANS”感到激动万分。最近又看到许多关于KOF网络版的消息，大期待！根据边际效益递增理论（又瞎扯？！），随着主机功能的不断完善和后继主机的开发，TV　GAME的网络版一定会越出越多，越做越精的，到时如果各位玩家遇到梵天的话，还请手下留情啊！（臭鸡蛋烂柿子横飞中……）



编者的话：

自从梵天上次参加《游戏机使用技术》增刊的访谈后人气度狂飙，据她本人讲，有无数GG在学校的BBS上想联络她，更有些读者打电话来编辑部询问……呵呵，看来梵天的最后一个学期没法清净了。

我看GBA

文：HDDJD

我向来不愿意对众望所归的成功游戏公司说三道四，这不仅因为我自己的才识不足，更因为大公司一般都有一批FANS，得罪了他们那就是好日子过到头了。

任天堂是个例子。任天堂的确很优秀，但这并不是通过FANS的多少来判定的——这就譬如在马路上的一个演讲者，不一定是他讲得越好就有越多人围观。也正因为如此，我们才不会完全凭借销量来衡量《放浪冒险谭》或者《ICO》或者《莎木》之类的游戏。



同理，我今天想说的是GBA。这东西大家都会买，前天在江南名苑的杂货铺里还看到两盘《马里奥》卡带，算是电子娱乐普及到老百姓的直接证据。但是这可以说明GBA很优秀吗?

先说机能。做了许多年计算机方面的粗活儿，我所学习到的常识让我不敢恭维一个价值500元的机器性能，因为这并不是物超所值，而是一个迟到的性价比。

十多年来任天堂在硬件上不思进取，却配合了优秀的软件阵容作后盾，这种畸形结构导致了第一代GB过长时间地霸占着掌机市场，本来该得到进步的掌机技术因为任天堂自身的垄断而得不到发展，虽然任天堂自己早期也尝试过一些创新，却都不是真正循序渐进的进步。

当年索尼世嘉都被任氏的电视游戏机逼得喘不过气来，无暇分身对付GB，任天堂自己大概也是穷于应付PS和土星，掌机方面从黑白（其实是蓝白）厚GB到GB口袋机，再到彩色GAMEBOY，除了外形上的改进和屏幕色彩数的进步，性能没有任何提高。奇怪的是大家非但不以为忤，还夸奖着借助《口袋妖怪》风云再起的GB是掌机界的“异数”、“奇迹”。这真是“YY”的高境界了。

顺理成章地发展下来，GBA所做的改进似乎就是强得无边无垠，没人去想一想这样的性能是不是早该被推广。任天堂的精明在于选择了一个价格尺度和市场竞争需求都非常合适的时机推出这样一台机器，看起来是非常圆满的做法了……感谢任天堂，总算“让”掌机性能有了真正的进步。不过这个进步足够大吗?恐怕不见得就能让十年以来一直是一潭死水的掌机界有令人欣慰的改观吧?

再说显示器。在GBA完成设计前，曾经有人提出过一个强化方案，不知道大家有没有听说过：GBA同捆专用的充电电池销售，屏幕带有背景光源，售价比现在高出1800日元（约合人民币130元）。就是说背景光源耗电问题由同捆的充电电池来解决。

像这样的套装，价格又不是很高，我难以想象有什么人会不接受，可是任天堂为了节约成本，以超低的价位来参加到一个基本上可以忽略对手的竞争之中，居然就舍弃了屏幕背景光的方案——结果是在这个问题上搞得怨声载道，要在光线稍微差一点的地方玩GBA游戏简直就是对视力的玷污，到了晚上当然就更别对某些游戏抱什么幻想，亏任天堂能做出那样子的欧版广告。

我承认，无论是在掌机业硬件市场上还是软件业，任天堂的优秀都不需要什么人再去吹捧，但是他的失误，频频发生的小失误，也实在是离谱得可以。

8月的一个夜里，我拿着GBA翻来覆去就是看不清楚画面，挤在卫生间门口就着40瓦的灯泡玩了一会儿《封印之剑》，差点没把脖子累断，于是写了上面的抱怨。

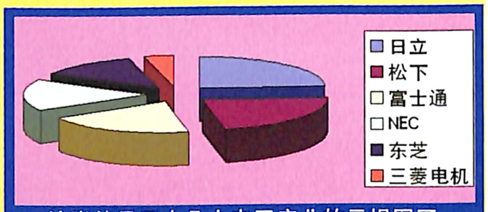
月之暗面

——透视索尼的财务报告及其他

文：闵晨

近日，日本七大电子企业2001财年（2001年4月1日至2002年3月31日）的决算报告陆续揭晓，除索尼盈利153亿日元外，其余六家全部陷入巨额亏损：日立4 838亿日元、松下4 310亿日元、富士通3 825亿日元、NEC3 210亿日元、东芝2 540亿日元、三菱电机779亿日元，亏损额合计高达20兆日元。其中日立、松下、富士通、NEC和东芝创造了各自历史上的最高赤字额，松下更是48年来首次出现亏损。而整个业界的不景气局面却更加凸显了索尼长久以来一枝独秀的地位，索尼已经不仅仅是作为一家企业的存在，更是避免行业整体滑向无底深渊的希冀所在，尽管它本身的盈利水平已经远远不能和数年前相提并论了。

但是，在世界范围内电子企业举步维艰的大环境下，索尼又如何能独善其身的呢?索尼的支持者们很容易便能找出乐观的理由，很显然，索尼在全球范围内的竞争对手，包括松下、飞利浦和汤姆逊等，从日本本土到欧洲和北美，都同样陷入了泥沼当中，其深陷程度不会比索尼更加令人放心。索尼公司虽然有问题存在，但在其背后还有一块金字招牌招架着，而且公司的营销队伍极其优秀，索尼的业务也涵盖了音乐、电影和宽带服务等各个领域，其涉猎范围之广是任何一个对手都难以企及的。所有的这些反映在财务报告上，就是564亿美元的销售收入以及区区50亿美元的债务，再加上1亿多美元的盈利，足以堵塞一切悲观的论调。然而很可惜，财务报告与广告的不同之处在于，后者可以完全拣好的说，对缺点和不足一概回避；而前者尽管不情愿，但还是要透露一些不愿透露的东西的。



这张就是日本几大电子产业的亏损图了。

最大的问题就是关联交易，财务报告显示，索尼在截至2002年3月的财政年度中向关联企业的销售大幅增长，增幅超过100%。的确，这并不足以表明其会计操作潜伏着问题，但是投资者很容易便能联想到，在先前为人所熟知的数宗美国的财务事件中，一些公司尽管未从交易中实际收到现金，但也把向关联企业的销售额记作收入。在诸如安然(Enron)和世通（World Com）等美国大公司曝出会计丑闻后，此消息触动了股市投资者的神经。受此消息影响，索尼的股价在7月17日下跌了4.1%。索尼对此作出的反应是，当日收盘后公司的一位发言人宣布，公司的账本和财务报告均与美国一般公认会计准则(GAAP)保持一致，并且索尼收到了向关联企业销售产品的现金，那家关联企业是索尼与瑞典爱立信(Telefon ABL.M.Ericsson),在2001年10月建立的一家移动电话合资企业。据索尼发言人称，销售额跳升133%大部分源于索尼向这家合资企业出售移动电话获得的现金。但是正如知名分析师霍华德·希利特（Howard Schilit）宣称的那样，利用关联企业来操纵销售收入和利润只能表明财务上潜在着危机。当然，乐观的人仍然可以看作是围绕企业会计诚信问题的紧张情绪在美国以外

蔓延的最新迹象。

无独有偶的是，早些时候，日本金融服务及租赁巨头公司Orix Corp.的股票遭到重创，因德意志证券(Deutsche Securities)的一位分析师对该公司信息披露的质量及其采用美国会计标准而非日本会计标准的做法产生疑问。这位分析师称，Orix自1964年创立至今一直采用美国会计标准，从而掩盖了某些业务领域下的漏洞。Orix对此坚决否认，但是对股价的影响已经不可避免。

索尼和Orix的股价下跌突出显示了美国国内对公司会计操作日益加重的敏感性正向全球各地传播。Orix和索尼被认为是日本运作透明度很高的两家公司，两者的外国投资者持股比例分别为40.2%和38%，属外方持股比例最高的日本公司。在目前美国经济复苏一再延后的敏感时期，出现这样不利的传闻，对于索尼在美国市场再融资的负面影响是显而易见的。再融资对于眼下的索尼有多么重要，至少可以从两个方面来看：

第一，早些时候，索尼刚刚宣布了全资收购爱华的计划。目前拥有爱华61%股权的索尼，将于十月以索尼公司每0.049股兑换爱华公司1股的比例交换爱华投资者手中的股份。如今离宣布换股的日期越来越近，如果不能将索尼的股价保持在一个较高水准之上，任由其继续下跌的话，那么原定的换股比例将无法维持，索尼将付出比原来多得多的成本来完成收购，除非放弃。而一旦放弃，那么收购爱华的内在目的：制造一个新的更易于控制的融资窗口和调节利润的蓄水池，将无法达成，而这恰恰是索尼今后数年维持财务报告不至崩塌的关键手段之一。一个明显的证据是，索尼在去年七月刚刚增资75亿日元(5 585万美元)使自己在爱华的持股比例由50.5%上升到61%，其后又立即宣布全资收购，个中深意不言自明。



何况，收购进程并未如计划般的顺利，爱华在短时间内要关闭8家工厂，2002年3月以前还要裁减半数员工，使员工总数降至5 000人，但是这些重组措施却未能按时到位，这一点已经得到了索尼的证实。根据公布的重组方案，在进行换股之前，爱华还必须使自己每年500亿日元的固定成本降低1/3，为了完成这个目标，爱华希望至少得到索尼200亿～300亿日元的资金支持，并且再裁减5 000名员工的1/3。在如此短的时间内需要如此大量的资金，索尼极可能选择再融资这一途径，但是在公布的财务报告招来疑问的时候，增发普通股的举措是否能为投资者所接受，就不能不打上一个重重的问号了。

第二，索尼在年报中公开，其营业额发生增长的行业主要是家用游戏机，销售增长了51.9%，同时营业额增长的行业还有音乐唱片、电影和金融等；而其赖以发家的“主业”—包括电脑在内的电器行业则由于市场低迷和价格竞争激化业绩节节下滑，减收多达2 553亿日元。事实上，索尼早已看到传统电器行业的日益萎缩，因此早在去年夏天就宣布了其进军宽带网络的宏伟计划。索尼总裁安藤国威称：索尼作为全球最大的电器制造商之一，在宽带领域将会比对手具有更为得天独厚的优势。他称：“任何其他公司，包括三星公司和微软公司等……在带领消费者通过一根宽频电缆畅游网络世界时，都不会比索尼公司更加具有技术优势。”但是令人尴尬的是，至少在目前看来，与其辉煌的设想相比，索尼的宽带网络业务正处于一个青黄不接的位置。受“9·11”重创的影响，整个美国的IT、音像、通信网络产品市场都大幅的萎缩。在最新财政年度的报告中，核心的传统电器业务仍然占了63%的份额。盈利能力大幅下滑的业务却占据着份额，而毛利率较高的新锐业务却难以拓展市场，不得不承认这是一个尴尬的处境，大幅萎缩40%的利润就是一个缩影。

回过头来想，北美的市场终究是微软的，那么索尼要完成“向一家宽带娱乐公司转型的目标”（安藤国威），在未来几年，公司在日本的核心业务必须从售卖利润率较低的家庭电器转向售卖电影、音乐、游戏和互联网服务上去。因此，索尼高层在公开场合曾表示希望能把日本最大的互联网服务供应商Nifty收归麾下，如果这个目标能够实现的话，索尼将会成为日本的AOL，到那时与微软隔海相望，分庭抗礼，倒也互相奈何不得。要收购Nifty，最好的办法不用说，还是换股，既然是换股，那么正如前文所提到的，股价和再融资能力就是索尼眼下的命根子。其实说白了，股价若不能维持，换股的成本就会大到无法承受，一切就都是空谈。

说到这里，关联交易的意义就和盘托出了。只是，关联交易是把双刃剑，在制造繁荣景象的同时，也在吐露着财务报告的秘密。值得注意的是，视频游戏业务虽然只占索尼公司销售收入的13%，但是在今年为公司贡献的营业利润份额却达到57%之多。众所周知，真正的印钞机并不是游戏机本身，而是游戏软件。（通过授权软件开发商赚取特许权使用费的营业利润率高达20%。）游戏主机的生产和销售会带来巨大的前期亏损，可以说，直到最近索尼才从PS2身上盈利。即使在短期内，PS2仍然能维持它的销售势头，使得索尼能够凭借主机进一步的普及度维持软件方面的高利润。那么1～2个财政年度之后，在PS3必须提到议事日程上的时候，索尼是否还能够承受这种前期亏损呢？换言之，用前一台主机养后一台主机的方式还能生存多久？而这一点都不能保证的话，那么用视频游戏业务来弥补其他业务的低迷，支持公司业务转型的做法只不过是杯水车薪罢了。一方面是资金面的缺口，另一方面是业绩的滑坡，那么关联交易这样饮鸩止渴的做法只能说是无奈之举。市场自有它无形的手，当双刃剑被举起之时，许多事便已经注定。

月之暗面，谁人解读？



大便论

游戏就像大便，
一旦冲走了，就不会再回来。
游戏就像大便，
有时拉得很爽，有时却拉得五官纠结！
游戏就像大便，
怎么拉都是那个模样，可是每次又不太一样……
游戏就像大便，
你永远不知道，会拉出个什么东东……
游戏就像大便，
想要怎么结果，就要先怎么栽。
游戏就像大便，
随时随地，都可能突然想“嗯嗯”。
游戏就像大便，
往往努力了半天，却只迸出几个屁……
游戏就像大便，
就算点缀得再漂亮，其本质还是一样。
游戏就像大便，
只有自己默默地勇敢面对。
所以，就像大家常说的——“你去吃大便啦！”
其实，他的本义是“你要认真融入自己的生活。”

文：梁宇



记一次论文答辩

文：迸出境

我不知道今天的论文答辩将会带来什么，这对于游戏和我来说都是货真价实的第一次。阶梯教室里已经人满为患，让人压抑的热气混着烟味、汗味在屋子里到处涌动。我和其他的要答辩的同学一起坐在讲室里靠前的位置。我左右两边的同学都在紧张地看着自己手中的论文，并不时地用笔在上面添些什么。尽管下一个轮到的人是我。

"嗯，很好！你讲到这里就可以了。"主持答辩的老师对台上的同学说。于是，那位戴眼镜、方脸、略胖的同学自信满满地回到了座位上，等待着那将属于他的"优"。所有人都知道老师们是非常喜欢他这类论文的，他的论文题目是《论自我内心与现实的冲撞》。

"下一位同学。"主持老师在喊我。"要开始了……"我心里在想。在讲桌上放好论文和资料，抬起头，看到的是在台下前排就坐的众领导、众教授、众老师投过来的让人很不舒服的目光。是啊，谁让我的论文早已被他们"耳闻"了呢！做一个深呼吸，把同学们那些或鼓励或好奇或不屑或麻木的视线也暂且挡在信心之外 。

主持老师向我点头示意，可以开始了。

"谢谢各位领导，各位老师给我这次答辩的机会！那么，我现在开始我的论文陈述。论文题目是《伊甸园里的蛇》。我将从电子互动娱乐，即电子游戏的艺术性开始论述，接下来是它的商业性，然后我将阐述电子游戏在中国大陆地区的现状，并会从我们的民族精神、社会舆论、经济状况等方面进行说明现状产生的原因。同时，也就以上各方面同国外，特别是日、韩进行对比说明……以上就是我论文的主要观点和基本内容。请老师和同学给予批评建议。"讲室墙上的挂钟时针划过六分之一圈后，场内还是没有任何声音……

"好吧，我问你一个问题，"第一个来了，"请你先解释一下为什么放弃你的本专业不写，偏要写这么一个小孩的东西呢？"

一瞬间我愤怒了："老师！您不能这样说。第一：电子游戏不是您眼中所藐视的那种东西；第二：她也不是仅仅专属于小孩子的！"之后我停顿了一下，尽量让自己不发泄出来，"现在我就来回答您的问题。大家都知道，任何的事物发展和进步都需要内外因的共同促进，电子游戏同样毫不例外。当她植根在中国大陆这块土地上时，就注定了它那"屋漏偏逢连夜雨"的内外交困的命运。电子游戏受到太多的不公待遇！这些不公当中有的是口舌之快的无端攻击。例如'电子海洛因'！假如电子游戏真的被扣上了这个帽子，她还怎么能有生存的空间！电子游戏在承受了多少不公和压力的时侯，在可能就要枯死在中国的时侯，尽管我的力量和作用是如此的单薄和微小，我仍要站出为她说些什么！所以，我选择它做我的毕业论文。"这一气呵成地说完，胸中顿时畅快了很多。

"可，就我所知，你所学的专业在中国的艺术领域里也是处于上升的不成熟阶段，也存在不正确的观点和看法！你为什么不替它站出来说话呢？是不喜欢你的专业吗？"老师继续发难。

"我当然喜欢我的专业，但我更喜欢电子游戏！"我的声音不高，但不容置疑！老师显然有点不高兴。我觉得老师们无论如何也想不通，电子游戏怎么能和学院里教的真正的艺术相提并论，而且还能让一个尚算理智的学生去热爱她并为之做论文答辩。

另一个老师问："就算如你说的那样，电子游戏受了诸多的不公正，需要有人为她作澄清、说明。可是你有必要把她做成论文并拿到这里讨论么？"

"有必要！"我再次坚定不疑，"这不只是因为电子游戏承受了太多的不公正，也因为我的确想为她做点什么……还记得从前的梦想是做一名游戏人，去开发或经营游戏，也记得和众多的朋友们在各个论坛里豪言壮语，说要为电子游戏奋斗一生，哪怕'鞠躬尽瘁'。而现在，当我更多地接触、了解社会和业界后，我发现无论是开发还是经营游戏，对我来说都是极难实现的。别的朋友们不知会怎么样，我将来做游戏的可能性很小。我为我的言不符实而感到惭愧，但我会一直热爱并关注她！今天我所能为她做的就只有这个，只有这个论文答辩！我只能在这里为她辩解一下，为她喊叫几声。我希望有更多的人了解她、正确地看待她、接受她。"

"那好吧，我没问题了。"那位老师端起了茶杯……我也把目光从他身上移开，这时我才刚刚看到讲室后面的几个男孩子不知何时举直了的手臂，竖起了的拇指。

"你在论文中提到的中国大陆地区制约游戏发展的因素时，认为人们的观念问题是很重要的，同时它也是导致游戏自身先天不足的因素之一。为什么要这样说？"一位年老，长发的教授朦胧着眼睛问道。

我的第一反映就是，这位老人家显然没有读我的论文，至少没有仔细读，看来我只有再次为他简要的解释一次了。"我想大家都听说过一句老话'说你行你就行，不行也行；说不行就不行，行也不行。'这说明我们有时是主观决定客观的，而不是马克思讲的'物质决定意识'。国外讲"法治"，我们讲"人治"，一但"人治"了就有许多东西超乎常理了。这时我们的主观就有了决定客观发展内容和方向的能力。在我们对游戏的主观意识里"玩物丧志"、"玩只是小孩的事"、"玩是不务正业"、"玩可有可无"这些传统的说教是根深蒂固的，直接影响游戏的发展。另外，我们片面的追求游戏的本土化对游戏不健康发展也造成了一定的影响。要想让我们的游戏值得回味，我们就要更多去关注她的内涵。在确定了内涵之后，再来找出与之相符的形式。再有，我们脑子里都有一个'寓教于乐'的词儿，从这个词里我们不难看出我们在求全责备，我们在追求完美，我们要鱼和熊掌兼得！这和我们祖传下来的'中庸思想'差不多，中庸就是一种对称式的平庸美！按照那种说法，电子游戏能让人娱乐，那么我们就不能让她只娱乐，我们还需要让她严肃，还需要让她能干点别的，一定要在玩的时侯还能学点什么东西，得到什么启迪，受到什么教育才行，这样方显游戏之完美。结果，我们把游戏搞得玩不能玩，学不能学。基于以上各种原因，我认为电子游戏在中国不能健康发展是我们的观念对游戏产生了极大的影响！"

"……"长发老教授低头不语。

"那么，你觉得电子游戏如果作为一种独立的艺术形式，有存在的必要么？同时，你给我解释一下电子游戏有关各方面的体系！特别是艺术方面。""你为什么在论文里不断的偷换概念？""你说电子游戏所以成为独立的一个艺术门类，是由于她的完全互动性。那么足球岂不是更加地'互动'？"

"你们……"

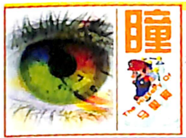
各种问题如洪水汹涌般扑过来！一时间，台下群情激昂，唾沫横飞！是的，他们怎么能让电子游戏和我安然无恙地回到座位上呢！他们要用眼中的怒火将电子游戏和我烧死在台上。他们正在全力寻找我的每一个破绽。

最后，院长在恢复了安静的讲室里平静的说："看来你的观点是新颖的，并且是可以被接受的。"直到这一刻我才意识到我胜利了！

后记

这是答辩之后的第几天已不记得了，总之在院里引出的那不大不小的波澜已恢复了平静。那次短暂的小小的胜利，对电子游戏也实在没有什么重大的意义。这一次的答辩使某动画学院院长知道到了我，给了我成为动画学院教师的机会。记得第一次见到院长时，他说："我很高兴看到你对游戏的了解和坚持。我们这里需要你这样的人！你能不能留在这里任教……现在院里的能力还不足以开设游戏专业，但，如果时机成熟的时侯，我们会考滤……所以，我们真诚地希望你能留下来。"于是，我留下了，于是我快乐了。为了我自己，更为了游戏……

MARIO 瞳

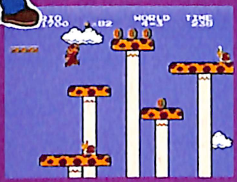


1980年，入社20年的宫本茂根据横井军平的提案绘制了一个原名为"Mr Video game"的卡通形象。这，就是名闻遐迩的马里奥的出生记……



马里奥～世界的足印

1985年9月13日

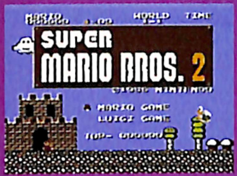


"《马里奥》系列"正统作品中的元祖之作，从这里开始，全世界不分男女老少，只要与电视游戏有缘者都喜欢上了这个大鼻子的水管工。直到今天，相关的人数都在持续增加中。



FC

1986年6月3日



国内玩家最为熟悉的一代。流畅的操作性和多样化的关卡设置，以及那些令人刻骨铭心的卡通形象，都造就了这款游戏在国人心目中"FC第一ACT"的无上地位。

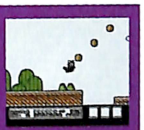


FC

1985年9月13日



在构思和创意方面，这一代无疑最为优秀，其首次创造的"变身系统"至今为止都时有后来的模仿者不断出现。也许仅仅是因为节奏稍缓，在国内玩家心目中远远比不上前作。



FC

1989年9月14日



为美国消费者推出的这款作品可以算作"《马里奥》系列"的一个外传，从地上拔起萝卜向敌人投掷的系统令人直觉地联想到了"Pikmin"，也许大师永不枯竭的灵感也要靠多年的积累。



FC

1990年11月21日



和每一代主打"《马里奥》系列"作品一样，与SFC同时发售的这款作品在第一时间向世人展示了SFC的机能和可塑性。错过这款作品的朋友可以通过以其为蓝本制作的GBA版"Mario advance 2"来感受其优秀之处。



SFC

1996年6月23日



全世界逾千万的销量足以证明这款作品的过人之处。经历了两个平台之后，马里奥在真正的3D世界中冒险，从那一刻起，马里奥的形象在世界玩家心目中永远都会那么立体而鲜明。



N64

2002年7月19日



2002年的暑假属于马里奥。虽然在销量方面比起前作有了很大的萎缩，但和往常一样，马里奥一登场，NGC游戏的表现力便为世人所共同赞可。次时代三台主机中的"ACT王者"注定属于马里奥。



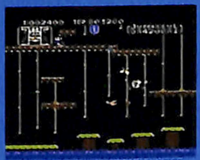
NGC

others



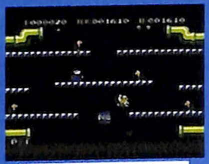
《大金刚》

任天堂两大明星的携手，将任天堂推上高峰。



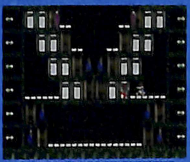
《大金刚JR》

马里奥出人意料地当上了反角，也许这是"瓦里奥"的原型？



《马里奥兄弟》

路易的首次登场，"绿衣马里奥"也从此走入玩家心中。



《啤酒瓶》

一款智力游戏，玩家要用铁锤排除啤酒生产线上的障碍物。



《马里奥医生》

FC合卡中经常能见到的智力游戏，耐玩度高。



《马里奥高尔夫》

马里奥走入运动游戏，为今后的同类游戏作了个良好的开端。



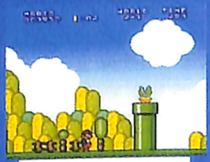
《超级马里奥赛车》

"马里奥"运动类游戏最成功的一作，趣味性极强。



《马里奥与瓦里奥》

正邪双方联手，让鼠标游戏放出异样的光辉。



《马里奥合集》

FC版"马里奥"的大合集，在SFC上加强音效及画面表现。

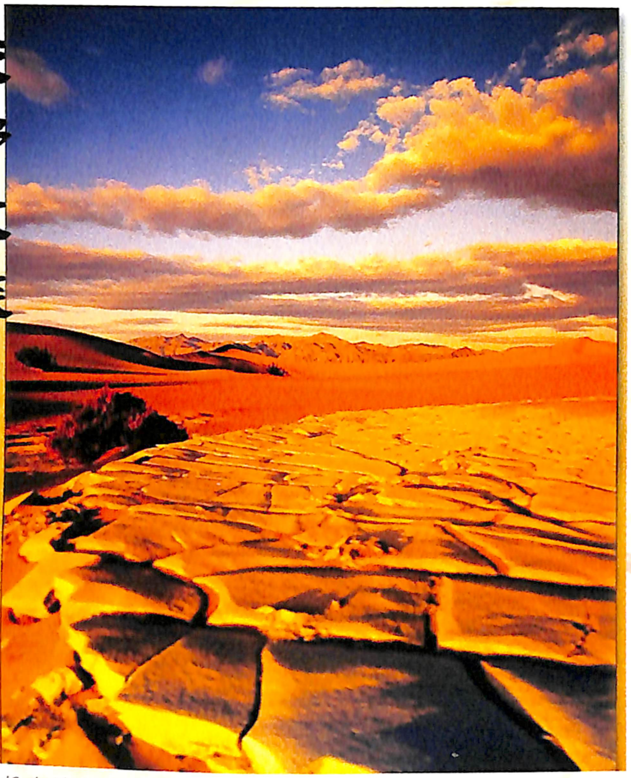






天野放谈

荒野的回忆



有很多游戏，我们已经通关许久，或是玩过多遍，也许大家早已对其中关卡谜题的设置和BOSS的攻防弱点如数家珍、津津乐道，并且美其名曰“游戏性”……但是由于语言的障碍，剧中人物的悲欢离合、剧中世界沧桑变幻的同时，我们却只能作壁上观，从而失去了日本本国玩家享受的另一乐趣——“故事性”。

我们当然希望，在RPG这样漫漫数十个小时的游戏过程中不再是走迷宫、练级、打BOSS、再走迷宫、再练级、再打BOSS这样简单的重复：我们当然想知道，勇者们所生活的这个世界究竟是怎样的？为什么会发生危机？那些“坏人”们做“坏事”的理由？勇者们不得不战斗的理由？同伴们成为同伴的理由？……谁能告诉我们，在我们所扮演的勇者的身边，究竟发生了什么样的“故事”？

注：给坏人和坏事加上引号是因为近年的日本游戏中绝大多数的坏人都有着各式各样可歌可泣的理由而做着他们认为理所应当的事。想更加深入地了解故事，就必须对坏人和他们的行为作更深层次的解剖。今天要介绍的游戏故事，是从96年开始的《WILD ARMS》系列。

在那有如美国西部片一般的场景，耳边回响着悠扬的口哨声，骑乘快马在旷野中呼啸飞奔的感觉……

让我们一起来回忆那荒野中的西部故事吧！

故事发生在荒野的行星珐尔该亚。传说中曾经碧水蓝天的珐尔该亚星，现在却面临严重的沙漠化侵蚀，连大海都被滚滚黄沙所取代，也许你在其他任何故事中都从来没有见到，像珐尔该亚的航海家们这样，以铁舸作舟，黄沙为海……

探寻珐尔该亚的历史，就先从沙漠化的原因开始，因为这里的人们都传说，是一千多年前的魔族大战使珐尔该亚变成荒漠的。那样久远的回忆，只有在世界各地图书中才能找到：

■图书《我们的珐尔该亚》（ジョリー ロジャー 港）

很久以前，从遥远世界来的魔族，发动了席卷整个星球的战争。为了和魔族作战，珐尔该亚所有的生命和守护兽们联合了起来。战争的结局我们已无从知晓。但我们知道的是，魔族从这世界消失，而我们还存在，珐尔该亚胜利了。

不过，现在荒芜的大地可能也是因为那时战争的缘故。所以，从真正的意义上说，战争远还没有结束。过去守护我们的珐尔该亚啊，现在要用我们自己的双手来改造得更好！

■图书《魔之眷族》（记忆的遗迹）

传说中所描写的侵略者……他们有着冰冷的铁的身体和水银的血液，被我们的祖先畏惧地称为“魔族”。魔族那可怕的破坏力夺去了这星球上数不清的生命、暴虐的火焰将一切烧尽……

■图书《战火与技术》（记忆的遗迹）

……事实上，压倒性的技术的遗产，是只有从特定时代的地层中才能挖掘出来的，那就是距今1000年前的地层……也就是被称为魔族大战的时代、在传说中记载的黑铁时代。

■图书《回忆的造物》（レイライン观测所）

遥远的魔族大战时期的遗物，现在赐予我们人类新的力量。将意志之力活性化、延伸人的躯体的机械：Artifacts from Ruins Memories。

从遗迹（Ruins）的回忆资料（Memories）发掘出来的技术（Artifacts），缩写为ARM。

ARM狭义上指的是携带型的机械兵器、而原本的广义上则是指发掘大战期间的技术遗产，将之解析、利用所制造的机械（这也就是篇名WILD ARMS的由来）……



在这个ARM已经得到广泛利用的时代（记得在WA初代故事刚开始，主人公罗迪还曾因使用了ARM而被村人放逐），在荒野奔驰的列车上，我们的四位冒险家出现了，分别是：

“一等客室的少女”、“破窗而入的少年”、“守卫机密货物的渡鸟”和“躲藏在货物室的可疑人物”（笑）。他们的目标似乎都是列车托运的宝物アークセプタ，一个神秘的法器。

那个“一等客室的少女”名叫维吉尼娅，十年前失去了父亲，母亲也很早就去世了，一直和叔叔婶婶生活在一起。她来到这里是因为刚刚决定成为一名“渡鸟”。所谓“渡鸟”，是始于几百年前的一位伟大的冒险家阿伦·史密斯的自称，在这个荒野枯萎的世界寻求危险与浪漫的冒险者，希望能够像飞鸟一样自由的冒险，在这大地之上四处跋涉，也可以翻译作“涉鸟”（其实，和牛仔也差不多的意思……）。天生的敏感使她意识到列车上将要有劫案发生。

那个“破窗而入的少年”名叫杰特，是个宝物猎人，喜欢到处寻找宝物，只对有丰厚报酬的工作感兴趣。他那银色的头发和左腕上的银色ARM在这个世界相当特别……他刚刚和朋友结束在一个朽坏的遗迹的探宝活动，对宝物天生的兴趣使他偷偷搭上了这趟列车……

那位“手持来福枪的男子”名叫古拉维，是职业镖客，上一次的委托是讨伐瘴气的魔窟里面的怪物，这一次则接受了护送宝物的委托。老练的手腕使他做事不动声色，默默地监视着列车上

的可疑状况……

最后的“藏在货物室的可疑人物”名叫迦洛斯，是巴祖卡部落的一位候补神官。他为了证明自己的神官资格刚刚深人危险的“堕之圣域”拿回了神秘的法器“アークセプター”，可谁知报纸上突然又出现了“秘法搬运”的新闻，为了对比法器的真伪，他不顾危险扒上列车……

当这四个人汇集一处，真正的劫匪出现了——“眼露凶光的列车强盗”三人组。

这个强盗名叫杰那斯·卡斯科特，隶属于“卡斯科特兴产”，似乎是接受了什么人的委托来这里抢劫的。在四人合力下，杰那斯没有得逞，但机敏的他和同伙在关键时刻跳上了计划中的另一列反方向列车轻松逃逸……

并没有大获全胜的四人组决定继续护送宝物到它的目的地——巴祖卡部落。但是到达部落之后酋长哈尔却告诉大家这秘宝实际上在世界上有很多个，并不是惟一的。可怜的迦洛斯……接下来酋长委托大家前往堕之圣域，唤醒那里的守护兽，报酬就是4个守护圣石板。

按照“水火风土”的顺序回收了四个守护圣，众人来到沙海港口ジョリーロジャー，在这里打听到有“常暗之辉”的宝物，维吉尼娅提议四人一起作“渡鸟”开始冒险生涯，在口尖舌利的女孩子面前，哪还有可怜的男人们反对的份儿？四个小强的队伍就这样结成了。他们决定前往寻找“常暗之辉”。但是在记忆的遗迹最深处，列车强盗杰那斯抢先一步得到了三个“咒纹”（MARS）中的第一个。

图书：《常暗的三从者》（クレイボーン镇）

将自身变为封印，守护着常暗之辉，魔族的三从者：司“睿智”的安德罗；司“俊敏”的海拉蔻；司“刚力”的克里奥。

这三从者，经常跟随他们主人的骑士，在他们身边笼罩着常暗之影。一旦世界解放了黑暗中的苍之暗时，这三从者将会和他们的主人一起复活。

图书：《恶意之骸》（ディスティニーアーク）

传说中魔族死去后将其身体粉碎，恶意散布在大地上，腐蚀这颗星球。

MARS ——Midians Affects Reorganize Symbol

将魔族的威胁延续到现在的诅咒之碑纹——这就是“咒纹”。

被称为咒纹的遗物，是魔族之骸的变异体，它和这个星球的生态系统既有很大的差异又有非常相似的地方，组织的构成非常矛盾……

有活动力的咒纹可以侵入周围的生命体，改变他们原来的样貌。在过去大战的战场遗迹出现的珐尔该亚的魔兽也是受到咒纹影响的生命体。

时至今日在世界的各地都有可能存在咒纹……那都可能成为新的威胁的种子。从不净的骸骨中发芽，远古的恶意……珐尔该亚啊，经过了1000年仍未从那威胁中逃脱。

为了阻止杰那斯，四人前往下一个咒纹所在地——错综的迷图。在这里，遇到了其它的渡鸟集团修雷丁迦一家：“金发的女渡鸟”玛雅、“腼腆的少年”阿尔弗雷德、“飞在空中的大眼恶猫”杰迪、还有“静静的威压的黑人”托特。他们已经得到了一个咒纹。第三个咒纹被小强们得到了。而杰那斯逃往封印着“常暗之辉”的螺旋高塔“カ·ディンギル”。

一路上玛雅给四个小强找了不少麻烦，等上到塔顶，玛雅和杰那斯正在对峙，杰那斯用玛雅作盾牌要求维吉尼娅将咒纹交给他。维吉尼亚决定照做。得到了三个咒纹的杰那斯打开了常暗之辉的封印，出现了“魔枪·グラムザンバ ”。机警的维吉尼亚在杰那斯魔枪到手的瞬间阻止了他。塔顶倒塌，众人得救，杰那斯和魔枪不见了。

一直在幕后的抢劫委托人出场，穿着长长布衣的预言者三人组，他们追踪到杰那斯，责怪他背信弃义，但杰那斯又和他们达成了新的协议，他们让杰那斯和魔枪融合，变成了一个绿皮的蜥蜴人怪物！第一章故事结束。



和古拉维的对话中，得知他是为了追寻珐尔该亚的回忆而探险的。而此时又证实了另一件事：杰特确实是失去记忆了，他对自己的童年毫无所知，连名字杰特·恩丢洛也不是他的真名，因此将全部的精力放在探宝活动中希望可以找到有关自己过去的线索……收集情报的过程中得知有位美女克劳迪娅独自去了危险的迷宫“不净之痕”，队伍中有位天生对美女过敏的神官大叔顿时爱心大发，决定去营救。在迷宫美女的房间，幕后的女预言者“长衣飘飘的美女”出现了，是她在操纵着克劳迪娅。但迦洛斯的台词却是：“房间里美女的比例上升啦！”（汗）这位美女中的美女米雷蒂对自己的美貌相当自负，出言挑逗古拉维，古拉维一声叹息：“唉，可惜我已经有老婆孩子了”（瀑布汗）。愤怒的美女专项进攻古拉维，似乎和他结成了冤家……后面出现的BOSS是魔枪融合体杰那斯……胜利后大家问古拉维，为什么以前不说自己结婚的事，古拉维说：“也没有故意瞒着你们，只是你们谁也没问起呀！”（简直废话！游戏里像你这样的帅哥有哪个是结婚了的？）

嗯，关于结婚的事暂告一段落。克劳迪娅得救，大家前往月之守护兽所在地“ルナティックガーデン”。这里的BOSS是预言者中“坏笑的青年”马里克，当然还有杰那斯。胜利后得到月之守护兽，正好用来对付下一个敌人——WA一代中出现过的大魔王アンゴルモア！连绝招“The 7th moon”都一样，好怀念啊！解决后前往水道サンドキャナル。这时，预言者告诉杰那斯，已经在他体内放置了炸弹，警告他必须听话。在水道穿过海峡就来到另一块荒野大陆了。

在リトルロック矿山听说有光之守护兽在“暗拂う阳の标”，入手后就可以去打怕光BOSS的“坏死迷宫”了。秘密的花园中，见到了WA1代的角色，精灵少女玛丽艾露！

接下来，便是谜团重重的“レイライン观测所”。这里都是10年前被荒废了的设施。书架上线索不少，甚至又找到了WA1代的精灵巴西姆バシム（煅剑士）和弗尔卡内フルカネルリ（精灵族长）的名字。也就是说，《WA3》的时代是在《WA1》的未来？

图书《消失在忘却的彼方》（レイライン观测所）

有着和人相似的身影、有着和人相似的心灵、但和人根本不同的他们，被称为亚人种。

亚人种的名字是艾露。这名字和身影早已消失在时空的彼方很久了。

亚人种艾露在魔族侵略珐尔该亚的时候，不断率领着守护兽抵抗他们。

原本并不喜欢战争的他们，以铸剑剑士巴西姆为首，为了守护这个星球而战。其他还有通晓禁断秘术的弗尔卡内尔利和熟知星球的普拉巴茨基他们，在当时的碑文上留下了他们的勇名……

在炽烈已极的战火后，没有人知道艾露们去了哪里。

有人说，艾露族赖以生存的是星之力，随着星球的衰退，失去了力量的艾露族逐渐灭绝了。

但是，全部的艾露族都灭绝了么？我们对这样的问题无法回答。

忘却在历史彼方的亚人种艾露。我们在回忆他们的时候…不知这颗星球的绿色会何时苏醒。

但令人诧异的是，杰特对这里有回忆！在一个有着巨大玻璃容器的房间里，他似乎找到了自己诞生的地方，杰特是……人造人？最令人诧异的还在后面，在机房的桌子上，维吉尼娅找到了自己手中父亲那半张破像片的另外半张！将他们粘贴在一起，一共是7 个人，7 位科学者。而此时杰特也认出来，维吉尼娅所说的父亲，也就是将杰特养大的人！

■图书：《七人委员会的英才》（ディスティニー アーク）

这期的七人委员会由以下部门编成。

行星环境改造部门——本部门负责寻找有效的使用灵脉中流动能量的方法。负责研究员是：维尔纳·马克思维尔（维吉尼娅的父亲！）、李夏尔特·阿尔凯斯特（三人预言者老大！）、米雷蒂·瓦兰蒂（三人预言者美女！）共3 人。

生命创造研究部门——本部门负责从灵脉的构造阐明生命创造的机理、复苏星球自身的生命力。负责研究员是：皮特·英卡皮利亚、艾利奥特·恩丢洛（和杰特的姓氏一样？）、以及马里克·本迪克（三人预言者青年）共3 人。

管理部门：丢兰·布莱安1 人，总负责设备的维修、管理。

各位学者都是该领域的专家。他们一直在努力，将珐尔该亚变回绿意盎然的美丽行星！



从相片上看，那三个预言者和现在的容貌几乎没有变化！这是10 年前的相片吗？还没等他们明白过来，米雷蒂带着她的新仆人，也是在初代出现过的巨人阿斯加尔斯アースガルズ出场！幸好有玛雅一家解围。深夜，杰特想悄悄离开队伍，这时，一个戴着宽沿帽的伟岸身影出现了。那个一直将杰特养大的人，也就是维吉尼娅的父亲！

他来这里阻止杰特离开，不仅仅为了珐尔该亚的生存，也为了当年研究所中的同事痛失爱子的感情。杰特留了下来……♪

下一个目标，去古拉维的家看看这位帅哥的老婆孩子！新任务去玉石洞，又是玛雅捣乱，但是她这次服装和能力都变化了！托特解释说，这就是玛雅的特殊能力，能将书中的情报源变成自己的能力。这次是魔女玛雅，下一次又不定是什么了！而玛雅他们在这个世界冒险，是为了找寻“能自己发光的宝石”……

NEXT，幸运的召唤兽。BOSS 还是杰那斯，有点烦他。现在杰那斯想伺机叛逃，而三人预言者的目的此时也已经明确，他们要重新塑造“珐尔该亚”的生命体，他们的理想乡……按说这也不是什么坏事呀！另一方，小强们接受了“命运方舟”教团团员阿尔巴特的委托寻找“キシュムの炎”。这个教团的教主名叫拉米亚姆（金子氏的另一个作品《天使之诗2》中出现）。在“外国的遗产”，BOSS 米雷蒂和她的巨人太强了，幸好维吉尼娅的父亲赶来弱化了它的能力。小强们覆命，被告之要送到教团总部命运方舟ディスティニー アーク去。潜沙舰航行！

在命运方舟，教主说这个银白色的建筑本身就是传说中的“天翔船”，也就是“移民船”，人类的祖先就是乘坐这个飞船来到这个星球的。而他自己和迦洛斯的弟弟珊一样，是在梦中得到了“圣女”的启示才创建了这个教团……这时有团员突然报告，有“行为出轨的年轻女子”、“手持爆弹的少年”“饥饿的野猫”和“面露凶相的黑人”闯进了教团17 号遗迹。（笑）

途中有马里克制作的人工生命体挡路（这次是仿效“不莱梅乐队”），接下来和玛雅组合前进，再击倒马里克制造band，又看见了玛雅？她将手中的矿石递给维吉尼亚。“这是干什么？”“这样就有战斗的理由了！”（倒）

这次的玛雅，阅读了古龙先生名著《剑花烟雨江南》，变身成中华侠女！好可爱！打败她当然也就得到了她手中另一块矿石。玛雅刚说：“两块矿石接近会起化学反应”，回头见维吉尼娅已经将矿石对到一块去了！啊呀呀！15 分钟爆炸限定！赶快逃吧！

委托失败，只好回到维吉尼亚的故乡ブーツヒル。维吉尼亚妈妈的墓前不知是谁放的小花……出镇，遇到杰那斯，得知预言者将袭击最后一个守护兽神殿。时空的守护兽黑猫“ダン·ダイラム”，这是一代中最强的守护兽啊！在“无限连永久机关”，巨人和杰那斯同时出现，果然是杰那斯忌惮アースガルズ的力量，想借用四人小强除掉巨人。アースガルズ终于被时空的守护圣送到了遥远的时空彼方，可惜黑猫的力量用尽，变成普通召唤兽了（残念）……下面要“越过双头恶龙，到世界树系统来”！

所谓“青色善心的巨人和红色邪心的巨人一起打倒了双头的巨龙。”这传说在一代故事中也有出现。在快要穿过双头恶龙通道时，维吉尼亚被三人预言者的老大李夏尔特下了致命的毒！幸好老爸及时赶到救了女儿一命。

3 天后，绿色小屋。李夏尔特注人维吉尼亚体内的纳米机械还未完全驱除干净。但维吉尼亚决心跟随父亲的脚步硬闯世界树系统！但，当她踏出屋门，眼前的景象令她无比震惊，绿色！满眼的绿色！自打出生就只记得满眼黄沙的维吉尼亚简直不能相信自己的眼睛！！穿行在绿树茂密的丛林中一路探索，眼前高高耸立起“破戒树ユグドラシル”！“青色的善心和红色的邪心所在地…”李夏尔特和父亲的对话使维吉尼亚完全糊涂了“世界树系统…七人委员会…”10 年前将这颗行星变成荒野和沙海？（10 年前！）

预言者开始他们的降魔仪式（DOWN LOAD），也就是召唤魔

族常暗之辉，神官弟弟所梦见的苍之威胁，苍之骑士——齐格弗利德。一代BOSS！……故事渐入佳境了……

紧急作业中的老爸，向维吉尼亚讲解这个世界树系统：原本是为了复苏珐尔该亚的环境但却失败了。10年前几乎就要成功的计划结果起了相反的作用。就是说10年前，珐尔该亚还不是一片沙海？由于那时给世界树系统输入了超负荷的能量而导致了爆炸，那就是10年前的事故，七人委员会全部当场丧命！咦？不对呀，老爸你呢？还有那三个预言者？难道是……幽灵？

时间紧迫，“老爸”要杰特将他的银之左腕插入世界树系统。“看到世界树周围了吗？那不是幻像！那是你记得的溢满水和绿色时候的珐尔该亚！你所不知道的，回忆中的珐尔该亚！”哪有那样的回忆啊！哎？手中发出光！眼前变得一片空白！

杰特站在鲜花盛开的草原上“什么？这景象是……为什么我会知道这些……在哪里看到的？什么时候的**回忆**…？为什么，我会有我不知道的**回忆**？！我是谁啊啊啊啊啊——

程序书写转换成功。

世界树停下了。疑惑依然笼罩：“七人委员会”的失败导致了珐尔该亚的全面沙化。但是只不过10年前的事情，为什么谁也不记得了？古拉维是在8年前开始追查珐尔该亚荒废原因的。但仅仅是10年前开始的突然性的荒废，却无法调查出原因。因为“珐尔该亚中人们的回忆，在荒废的瞬间全部被消除干净了。”这是为什么？又为什么老爸和预言者们知道这些别人忘记了的事？

世界树内，杰那斯要和预言者清算总帐，但他忘记了，DOWN LOAD已经开始，而他自己就是魔枪选择的人祭。半透明体的苍之骑士召唤魔枪グラムザンバ，魔枪从杰那斯背后穿过，回到苍之骑士手中，魔族实体化。

垂死的杰那斯依然不明白，自己是从一开始就被选做人祭还是仅仅为魔枪魅惑而被利用。杰那斯化作红色的粒子消失……

苍之骑士齐格弗里德复活！第二章结束。





维吉尼亚奔向自己的父亲，但不知为何，她向父亲举起了枪！齐格弗里德将三个咒纹施与预言者3人……小强们继续探险，炸了龙机墓，来到星之足迹。

遗迹“星之足迹”中记载有珐尔该亚的历史：

■第一幅壁画，讲述2200年前，人类的始祖乘坐“天翔船”从母星特拉，来到珐尔该亚星，那时这星球上还居住着原住民艾露族人，也就是有着尖尖的耳朵，后来被人类称作为“亚人种”的一族。而那时，珐尔该亚还是个水草肥美的星球。

■第二幅壁画，讲述1300年前，人类和艾露族发生争斗，人类使用科学的力量，而艾露族则依靠守护圣的力量……科学VS守护圣，不知道最后的赢家是谁？

■第三幅壁画，讲述400年前，双方终于签订了停战协定，但是人类在使用科学的过程中，因为长年的战争使得珐尔该亚星的自然之力遭到了严重的破坏，于是在150年前，艾露族除了玛丽艾露以外，全部灭绝了……应该说，玛丽艾露是最后一个留在人间的精灵吧？

■第四幅壁画，100年前，人类开始开发世界树系统（ユグドラシルシステム），尝试着让珐尔该亚恢复原来的美丽，这其中包含着对艾露族的赎罪……

慢着，不对啊，魔族呢？魔族为什么不在这壁画讲述的历史里面呢？

很简单，因为人类就是魔族！

真实的历史是这样的：生活在特拉的人类当时已经研究出将肉体转化成半机械的生命体，近乎永久的生命！但对星球的过分改造使得特拉灭亡了。乘坐天翔船人类来到珐尔该亚。一部分摒弃肉体的人类选择了纳米机械来改造自己的身体，也就是齐格弗里德所说的被“魔细胞”改造的“优等种”，日后成为了魔族；另一部分没有改造身体的人类，被称为“劣等种”，也就是现在的人类。特拉灭亡后，那些以齐格弗里德为首的魔族想继续他们的改造事业，对珐尔该亚的研究令他们发现整个珐尔该亚是一个完整的生命体！于是他们决定将珐尔该亚改造成宇宙战舰大和号，哦，不对，是“魔星舰珐尔该亚”（汗）。剩下的人类强烈反对这个计划，但他们没有力量，于是只能求助于艾露族，和他们的守护兽一起反抗魔族。这就是1000年前的魔族大战。

魔族虽然失败，但魔族的回忆（DATA）却还封存在“智慧之泉”密密尔中。那就是智慧的结晶希尔迪斯（ヒアデス）。保存在一个模拟人类的回忆领域的拟似空间。

长年的战争令珐尔该亚自然之力衰退。100年前人类开始着手世界树系统复苏星球，第一批“七人委员会”接触了魔族的遗产希尔迪斯。近百年的解析过程，逐步完善的世界树……直到最后一批七人委员会。这时，提出了珐尔该亚假说，也就是珐尔该亚星实际上为一个完整生命体的假说。根据这个假说，生命创造部门的艾利奥特·恩丢洛制作了一个珐尔该亚的生命模型，世界的雏形！因为他当时刚刚失去了自己的亲生儿子，从而将这个生命模型做成了自己儿子的样貌——杰特体内因此储存着珐尔该亚星完美的回忆（DATA）。

但是这个假说并没有得到确证，杰特也一直存放在观测所的培养槽中。世界树系统的启动开始了。七人委员会的总管丢兰·布莱安在启动时输入了过高的数值，导致了系统的崩溃，惨剧过后，珐尔盖亚全境变成沙海，星球仅存的生命力聚集在世界树附近形成惟一的绿洲……最奇怪的是，珐尔该亚全部的居民，都失去了事故发生前的回忆。

丢兰的输入错误到底是无心还是有意？在他研究所的日记中他写道：“……她昨夜又来拜访。当我迷失在思索的迷宫，又是她伸出双手将我引向出路……没有她研究便无法进展……管理动力供给的工作……她希望我做什么？”这个“她”到底是谁？她和命运方舟的教主所说的“圣女”还有在梦中警告他“苍之威胁”的人是不是同一个？她到底是敌是友？

存在希尔迪斯的回忆DATA是所有科学者的回忆，当然也还有老爸和三人预言者。他们通过自律浮游终端而在这个世界以电波集合体的质量幻影存在。老爸将培养槽中的杰特放出，改装他的银之左腕，教会了他最基本的生存技巧。

而李夏尔特则认为隐藏在希尔蒂斯中的智慧才是救世之路，人类的未来就是要像魔族那样和机械结合，才能获得无限的力量和生命！所以他DOWN LOAD了齐格弗里德。

预言者用玛雅做人质要求得到“泪之碎片”，就是那传说中会自己发光的宝石，不过苍之骑士决定用更简单的办法让玛雅招供。

屏幕上李夏尔特递给他一本书——《真实的自我》念给玛雅听。玛雅就这样变身成“真实的自我”，实话实说。得到了高纯度的能量结晶——泪之碎片，魔族复兴计划始动！

机神的摇篮，米雷蒂发狂了，因为魔族的咒纹非但没有让她变得更美丽反而令她人不像人鬼不象鬼……马里克试验失败了，克隆出来的妈妈恢复了回忆，但是却认不出变异了外貌的马里克。马里克崩溃了……是那个神秘的少女给了克隆体“回忆”。

魔族只好放弃摇篮，去机械神DEUS基地。那是被奇怪的空间盾隐藏着的魔族浮游基地，曾经有个1000年前的实验都市因为使用了不成熟的“ウィザー ドリィステルス”技术而毁灭，但魔族基地的“ウィザー ドリィステルス”是完美的。

小强们周游世界寻找基地，在斗技场，贵宾席伯爵的旁边坐着的似乎就是那个神秘的少女，但上到2楼再找却又不见了……她到底是谁？

“是梦魔！”齐格弗里德说。“梦魔不是物质的存在，是情报的集合，存在在人的意识和梦中。在脑中那个电信号的海洋，电界25次元的世界。”梦魔要阻止魔族的计划？为什么？

机械神在接受了银之左腕的DATA之后魔细胞的活动停止。李夏尔特呼唤着艾卡特里娜的名字消失……那是维吉尼亚母亲的名字，因为失去她的痛楚，而想创造出再也不会有谁感到伤痛的世界？这就是李夏尔特复活机械的魔族最初的目的？“坏人做坏事是因为寂寞吧？”记得很久以前有个少女这样说过……

齐格弗里德不甘心失败，他要驾驶最强龙机“珐弗尼尔”和小强们决一死战！“让你们见识一下半生命半机械融合体真正的恐怖！”但玛雅拦住了他，手中一杆白色的长枪，“那，那是龙机搭载级的ARM，珐弗尼尔炮！”“只有能和魔族匹敌的精神力的持有者才能操纵它，难道你这小妮子……”“啊啊啊——”玛雅消灭了齐格弗里德。“我找到了，最光辉美丽的宝石就是珐尔该亚！”第三章结束。



这一段开场 CG中出现了神秘的少女。

巴祖卡部落的晚会。珊又见到了“梦中的人”，他听从梦的指挥前往活祭坛。他要将自己献祭给珐尔该亚，令星之力复活！可是“原初的冲动”一旦释放，将会汇集地底能量引起全星球火山大喷发！迦洛斯大哥及时赶到，兄弟的血脉终于令珊的神志清醒。神秘的少女再次出现，这次她说出了真名“贝朵里采”，和她的目的“我要创造我居住的世界！”。

梦魔生活在电界25次元，那是人类种种潜意识和梦境所交织的电信号之海，人类在日常生活中无法满足的各种欲望、恶念……汇集成无边无际黑色的世界。这异世界可以说离我们很远，也可以说离我们很近，充满了无限未知的危险和可能性……梦魔贝朵里采希望创造出新的生命体“里·珐尔该亚”，一个适合她居住的梦魔的星球。所以她要阻止齐格弗里德把珐尔该亚变成魔星舰，她要利用丢兰将世界树系统超负荷运转，让多余的能量将人们的回忆（DATA）剥夺，拿去构成她梦的世界里新的珐尔该亚的资料（DATA）。现在她需要强力的生命给她的孩子的诞生做祭品，被选中的当然就是这4只小强。

击倒了7只灾厄兽和梦魔，梦魔城堡崩溃了。脱离陷阱的小强回到现实，却发现珐尔该亚所有人的回忆又全部都消失了！就像10年前一样！在命运的方舟，梦魔的创星计划再次启动！

方舟路上，得到了珐尔该亚统合星政府初代大统领玛雅的帮助。杀人教主间，及时醒悟的教主却被梦魔杀害，小强4人陷人暗黑的梦的世界。但是“人类心的最底层，虽然是无限的黑暗！但是。还存在着尽管渺小却依然闪烁着无尽希望的光点！”“梦魔，你不会残留在任何人的**回忆**里！”

小强们结束了梦魔做母亲的梦，面对的是“里·珐尔该亚”的幼生。它是会在战斗中成长进化的生命！一直打倒了最强形态的“里·珐尔该亚”，但“里和表”是对存在，里·珐尔该亚消失，现实的世界也随之消失……全部的……虚无……

“呵呵呵呵呵呵呵呵呵呵呵呵呵”只听见贝朵里采十三声回味深长的笑……

世界变得一片空白……这里是“地平线”，是一切“回忆”汇集的地方，在现实与梦的狭间，被称为情报图书馆的“希尔蒂斯”拟似空间。为了守护大家的“回忆”而拼命作战的维吉尼亚却面对着这样的结果……

“不，贝朵里采可以创造出新的珐尔该亚，那么你也可以！”

“用大家的‘回忆’创造出另一个珐尔该亚！”

2人的身影溶化在光中……

教主之间，4个小强对面而立，成，成功了么？大家的回忆？珐尔该亚？这里是珐尔该亚啊！还来不及欢呼，呼啸的子弹迎面而来：“有刺客！教主被杀了！快！他们有枪！”

不会吧？就这样迎接你们的英雄？喂！听我说！不是我们！

嗖——！

子弹擦肩而过，维吉尼亚被杰特及时抱倒。编剧啊！这样的故事也太恶搞了吧？

嗖！嗖！！

……

西部……治安恶劣的小镇……通缉令：

少女恶党、冷面少年、眼镜长袍男、巴祖卡巨汉。

以上4人因涉嫌刺杀命运方舟教主拉米亚姆阁下，目击者多人，证据确凿。此4人于现场逃逸，伤27人，死0人。有知情者…生死不论，赏金XXXX亿……

THE STORY END



文／小乳
2002-7-29
编／陌生人

日本游戏海报鉴赏

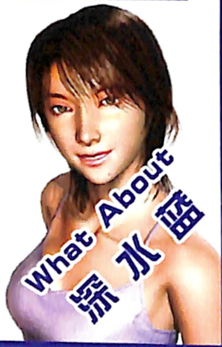
偏执狂：选择这张GBC的《风来的西林——沙漠之魔城》的广告倒不是因为创意方面有什么独道之处，但出色的构图与用色同样可以吸引消费者的目光。男主角、女主角、魔王以及远处的魔城，该有的都有了，让人对游戏主题一目了然；而柔和的色调反而令阴郁中带着希望的感觉更为突出。这种手法还算中规中矩，在游戏平面广告中也被广泛应用。



瞳

What About 深水蓝







这就是所谓的靓车配美女。借助着PS2的强大机能，《山脊赛车 V》的画面比PS版的《山脊赛车 IV》画面提升了不止一个档次，深水蓝也比永濑丽子靓丽了不少。

随着时间的推移，深水蓝也渐渐为大家所熟悉，虽然几年过去了，但深水蓝是永远的20岁（汗……），对于这样的CG偶像，我们除了惊叹，还能怎么样呢？



NAMCO继《山脊赛车》推出一CG偶像明星永濑丽子后，在PS2最新作《山脊赛车 V》前又公布了一位新的偶像明星——深水蓝。

其实永濑丽子已经深得《山脊赛车》玩家的青睐，对于深水蓝的出现大部分玩家持反对态度。不过深水蓝也不错啊！模特出身，想必她那魔鬼般的身材必定能迷倒新一代的《山脊赛车》玩家吧。







这位就是传说中的永濑丽子

姓名　深水蓝（ふかみ あい）
出生年月　1979年12月12日
年龄　20岁
星座　射手座
血型　B型
出身地　神奈川
职业　模特
身高、体重　168cm、49kg
三围　88、58、86cm
脚长　24cm
特长　制作咖喱
兴趣　照相、跳伞运动
喜欢的食物　瓜
度假方式　驾车兜风
理想　汽车评论家
崇拜的人　永濑丽子




最终幻想音乐之旅
FINAL FANTASY MUSIC TRAIL
斑斓之书
声与色

《最终幻想》音乐之旅

文：SORA

提到SQUARE的游戏，几乎所有的人都会先想到《Final Fantasy》，而当说起SQUARE的音乐家，几乎所有的人都会先想到植松伸夫。其实对于神话般的人物，我们已经不用再用多余的话语去吹捧，只需要用一颗崇敬的心，去回顾植松的音乐之旅程。

植松出生于1959年3月21日的高知，从神奈川大学毕业后，曾经为一些广告做过音乐，然后，在1986年正式进入了SQUARE会社。不知道是该感谢植松的音乐为《FF》做了巨大贡献，还是应该感谢《FF》让世人知道了植松伸夫这个名字，总之，uematsu nobuo就是这样和《FF》挂上钩，并且成为FANS心中不朽的经典。



现年43岁的植松精通吉他、钢琴、笛子等多种乐器，平时喜欢看看赛车比赛，还对印度很有兴趣。(能不能从他的音乐中听到来自异国的风格呢？）当然，植松也有不喜欢的东西，那就是蜜柑……（奇怪的癖好，就好像某音乐教父不喜欢鱼一样。）除了“《FF》系列”，植松还参与过《浪漫沙加》、《枪之危机》的音乐制作，甚至还包括《时空之轮》。或者有人会说《时空》难道不是光田康典负责音乐的吗？没错，但是植松也有份参与哦，算是植松和光田的首度正式合作吧，那个时候，光田还只是个新人哦。植松在其中，一共负责了7首音乐的作曲以及1首编曲，你可以听出来是哪几首吗？另外值得提的是《半熟英雄》，这个FC游戏有着超强的豪华阵容，连音乐都是让两大RPG的御用作曲家联袂负责的，也就是植松以及杉山孝一（Sukiyamo Kouichi）啦。很不可思议吧，难怪这个游戏的OST被称为“《FF》FANS和《DQ》 FANS都应该收藏的OST”呢。其实几个音乐家协力完成一部作品是很正常的事情，比如《圣剑传说》中陆行鸟的BGM是由在植松作曲的基础上由伊藤贤治改编的。而即使是现在的《FF》，植松也已经基本上都“退位”给新人了，在《FFXI》中，多数的BGM都是由水田直志，谷冈久美这两个新人作曲，植松在2CD的音乐中，竟然只有10首左右的作品！当然，这也正应了他之前说过的：“保存精力创作好的乐曲”，贵在精。《FFXI》中的Ronfaure（longfall）一曲，绝对是这张OST中相当出彩的一首（保留“最”字），洋溢着欧洲中世纪风格的旋律，很快将人带入了《FFXI》的幻想世界……即使不能玩到的人，也可以借由OST来“YY”。(笑)接下去就来看一下植松在《FF》音乐旅程中走过的路吧。

FINAL FANTASY I&II Original Sound Version



这张CD收录的是《FFI& II》的所有BGM，由于《FFI& II》都出在FC上面，听CD和MIDI没有太大区别，特别值得推荐的是第一首和最后一首，分别是ARRANGE过的《WELCOME TO FF WORLD》和《FAREWELL FF WORLD》。

交响组曲 FINAL FANTASY



这张CD是我最喜欢的“《FF》系列”CD之一，他将《FFI& II》中最优美的曲子重新编排，由服部克久指挥，东京交响乐团演奏。这些曲目本身素质很高，加上管弦乐的演奏，可听度大大UP。

FINAL FANTASY III Original Sound Version





同样出自FC的作品……继续推荐听MIDI，FANS当然是要买来收藏的。

悠久的风传说

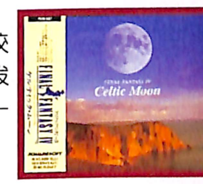
总共收录7支曲子，由植松重新编曲。

FINAL FANTASY IV Original Sound Version



在《FF Ⅳ》中，有一首经典曲目叫《Love's theme》，虽然我是一般喜欢啦，但由于《FF Ⅳ》是SFC上面的作品，音质大幅度提高。

Celtic Moon



说实话，这张CD是“《FF》系列”衍生系列中比较“罕见”的，因为十分典雅，犹如一位美丽少女在湖边拨着竖琴般的梦幻，与经常可以看见的管弦乐重奏的ARRANGE大不一样，令人耳目一新。

Piano Collections FINAL FANTASY IV



也是从这一作开始，《FF》MUSIC的新一轮骗钱计划始动，对于喜欢钢琴曲的“FF FANS”而言，《PIANO COLLECTIONS》是必买的，而这个计划一直到《FFX》都未结束（《FF Ⅶ》例外，抗议）。由《Love's theme》做为主打，想来令每个FANS都心旷神怡吧？

FINAL FANTASY V Original Sound Version



《FF Ⅴ》是《FF》在SFC上的第二作，也是被人称为最具有幻想风格的一作。随着轻快的前奏，似乎被音乐带入了一个广大的世界中，而随后略显沉重的OP，则烘托了这个世界的奇幻。另外，从这作的OST开始，CD枚数开始增多了。

Dear Friends



每次看到这张CD的封面都有一种很温馨的感觉。这张CD中收录了《FF Ⅴ》中的名曲，比如《はるかなる故乡》，《Love's theme》之类的，再进行ARRANGE之后的加强，最高！

Piano Collections FINAL FANTASY V



钢琴的传说再开，最初的一个版本可是同

时有CD和乐谱的哦，可惜现在已经是废盘了……



FINAL FANTASY VI

Original Sound Version

终于写到《FF VI》了……泪。作为在SFC上集大成的一部《FF》，已经有太多太多的赞美了……而我要做的就是再一次地感概。世界上怎么会有那么动听的旋律呢。



Grand Finale

所谓的Grand Finale就是指歌剧中豪华的终章。《FF VI》中我最喜欢的《Tirra's theme》被演绎成壮丽的序曲，让人目瞪口呆。而歌剧院中的一曲更加被诠释得炉火纯青。其实骗人荷包的意思就是指要让人心甘情愿甘之如饴，不是吗？



Piano Collections

FINAL FANTASY VI

又是一张钢琴曲集……值得一提的是编曲是因为《EVA》而成名的诗郎。而演奏者野村玲子更在当时被传是植松的妻子……当然，那只是谣言而已。没有那么多类似于菅野和沟口的天才音乐家夫妻的……



FINAL FANTASY VII

Original Sound Track

从这一作开始，“《FF》系列”正式登上了PS，并且为当时的主机大战立下赫赫战功。由于主机平台的再次升级，因此BGM的音质比SFC时代又有了明显的提高。而在7代中，更是出现了数首名曲。CD枚数：4。这个数字一直到延续到《FF X》。如此大量的曲目，正显示了当时是植松的创作高峰！因此，无论如何也是要将这张OST收集到的。



Reunion Tracks

Reunion在英语里面的解释为再结合，重聚。而这张CD里面收录的是《FF VII》中的最经典曲目，并且，有部分还是由管弦乐队重新演奏的。比如《Arieth's theme》，让每一个感概这位少女之死的玩家再度含泪。比较有趣的是，《One wing's angel》竟然有一个“karaoke版”，有谁可以唱么……



FINAL FANTASY VIII Original Sound Track

《FF VIII》，大概是“《FF》系列”卖得最好的一部作品了吧……不管她是如何被非议或赞美，至少她让很多不了解游戏的人开始玩游戏，所以Light user大概就此正式被人们讨论起来。其实，对于热爱音乐的人而言，只要有好音乐听，就可以满足了，不是吗？《FF VIII》的主题歌《EYES ON ME》大概也是最被人熟悉的游戏主题歌了，虽然说多了就滥了，但是，这首歌不但被收录在NOW 10里面，并且让植松在1999年度的日本金碟大奖中得奖，这也是游戏音乐首次得奖，意义非凡啊！当然，请Faye王演唱的100万美圆也是很昂贵的。其实，如果越过《EYES ON ME》的光芒，这张OST中值得听的曲子还是不少的，个人就很喜欢《Don't be afraid》。右面看到的CD封面是初回限定版的封面哦。

FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC FINAL FANTASY VIII



《FF VIII》的ARRANGE！相比于《FF VIII》的钢琴曲集，个人更加推荐这张CD。原因很简单，这张CD是在保留了植松原先优美的乐曲以及风格的基础上，由浜口史郎利用管弦乐队重新编曲使之更加大幅度UP的一张专辑，虽然只有1CD，但是精华尽收。听过后，你会感叹“植松的天才作曲＋浜口的管弦乐编曲＝无敌的音乐！”



Piano Collections

FINAL FANTASY VIII

CD的封面很漂亮，很浪漫……因为有了上面那张CD的震撼，对于已经习惯了的钢琴曲集反而没有了特别的热情，不过《EYES ON ME》的钢琴版还是值得一听的，如果没有王菲歌声的《EYES ON ME》旋律清醇得犹如一汪山泉。

FINAL FANTASY VIII Music Collection(WI版)

这个是3月24日发售的Win版的《FF VIII》的音乐精选，总共6首曲子。

FINAL FANTASY IX Original Sound Version

《FF》在PS上面的最后一作，宣传就是“回归原点”，而封面上面刻的是游戏中的主人公们，给人一种朴实的感觉。其实《FF IX》的音乐我相当喜欢，虽然她的影响力完全比不上《FF VIII》，但是OP也好，《You're not along》也好，《Loss of me》也好，带给我的感动是至深的。白鸟英美子演唱的《Melodies of Life》其实在玩家心目中超过了《EYES ON ME》。



Original Sound Track PLUS



对于FANS来说，这张CD具有很高的收藏价值，因为其中收录了很多首游戏中未采用的BGM，而白鸟英美子更是在其中演唱了《Melodies of life》的治愈系风格版本。



Piano Collections FINAL FANTASY IX

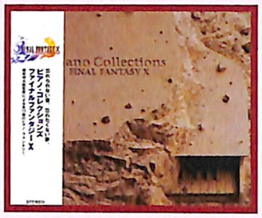
9和10的CD封面都给人一种肃穆的感觉，个人感觉这张钢琴曲集是系列中比较有听头的。除了《The Place I'll Return to Someday》(就是OP啦)，这个用钢琴实在表现不出原先的那种悠扬。但是另外比如《Loss of me》之类的，经过重新编排愈发有了感染力，轻轻地触动着听者的心弦。而《melodies of life》的钢琴演奏版和《EYES ON ME》相比，一点也不逊色哦

FINAL FANTASY X Original SoundTracks



《FF》登陆PS2的第一作，似乎每个平台都是不过3？年纪渐渐大了的植松已经没有精力再去创作全部的音乐，因此像《雷平原》之类的曲目其实都是由浜涡正志，仲野顺也等创作的。从8开始，主题歌就是有人声演唱了，这次也不例外。来自冲绳的歌姬RIKKI以其天籁般清亮的声音为大家带来了《素敌だね》，旋律凄美，歌词紧贴Yuna的心情，因此当幻光河畔kiss的一幕随着音乐出现时，征服了无数人的心。

Piano Collections FINAL FANTASY X



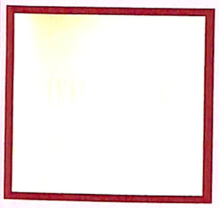
可能之前太过期待，入手之后反而觉得不过如此，素质当然是很高的，由浜涡正志负责编曲，黑田亚树演奏。出生于德国的浜涡正志毕业于东京艺术大学声乐系，曾经参与过《陆行鸟迷宫》、《浪漫沙加2》的音乐制作。他的音乐风格丰富多彩，给人一种跃动的喜悦感，和植松完全不同，你感觉到了吗？不过总觉得《To zenarkand》应该还是以前那种单纯的感觉更加好，不过绝对是超强的。

FINAL FANTASY XI

Original Soundtrack Limited Edition



之前已经说过了，补充一下那个6分多的OP，气势超强，配合几乎可以媲美电影的CG。我们再度感受到了植松大神的实力。可是……至今都没玩到这个Online游戏的人很多很多的吧……



BEST ALBUM Final Fantasy 1987-1994

从这张开始就要介绍一些精选专集了，这张1987～1994，收录的是1～4代中的音乐，并不指游戏中的BGM哦，包括交响组曲，Celtic moon等，换言之就是大杂烩啦，不过个人觉得还是比较不错的，尤其是《Final Fantasy》的《Piano version》，相当不错哦。



BEST ALBUM Final Fantasy 1994-1999

这张1994～1999却给我一种滥竽充数的感觉，当然不是说音乐不好听，可能因为新鲜感不够，也可能是因为那些歌曲实在太耳熟能详了，所以竟然有上当受骗的感觉，在《FF VI》～《FF IX》当中，《FF IX》只有1首收录，代表的是2000年。

POTION～Relaxin' with FINAL FANTASY



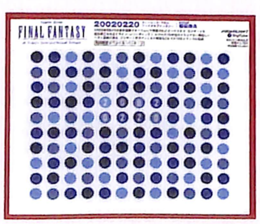
治愈系音乐流行的今天，Potion应运而生，在游戏中Potion就代表恢复体力的药品，音乐风格自然也以清静平和为主咯。

POTION 2 - Relaxin' with Final Fantasy



治愈系的第二弹，可以想见之前的一张一定很受欢迎，除了收录了如《Love will grows》之类的名曲以外，《EYES ON ME》的Acoustic Guitar Version，这个可是Bonus track哦

FF 2002.02.20 CONCERT



这张CD是2002年2月20在东京举行的《FF》音乐会的现场，很早以前在网上流传过观众自己录制的现场版本，而区别除了音质之外，还包括没有司仪，现场采访等内容，不过多出来的是在RIKKI演唱之前的一小段钢琴演奏的《祈之歌》。说起来这张CD是我最喜欢的FF音乐精选了，因为司仪对话搞笑（是Yuna和Tidus主持的哦），并且收录的曲目超强，几乎每首都是最爱，不过却也可以发现初代的《FF》音乐明显比后来的好听。另外CD里面还有现场如白鸟的讲话，还有植松本人哦！非常非常非常值得收藏的一张CD！



SINGLE CD集 FF MIX

以前就说过MIX和ARRANGE之前的区别了，而这张《FF》Mix更加充分体现了音乐的多变。即使是相同的旋律，通过不同的编曲之后……冷汗中。这张专集里面的，虽然都是些名字很熟悉的歌曲，可是听上去完全不一样，电子风格营造了一个不一样的幻想风格，太另类……所以我并不是很喜欢。

VOCAL COLLETION

FINAL FANTASY VOCAL COLLETIONS ñPRAY-



COLLETIONS的意思自然就要有人声了，其实就是植松亲自挑选了一些名曲填词以后再由大木理纱演唱出来的专集。但是由于重新编曲以及大木理纱出色的演绎，于是那些旋律被赋予新生。其中的每一首歌曲都是经典，首推自然是Pray了（主打么），所采用的BGM就是《Final Fantasy》了，很多人都会把这两个曲名混淆，这次应该算是一个比较正式的辟谣了。

FINAL FANTASY VOCAL COLLETIONS II

-Love Will Grows-



要说这张《Love will grow》和《Pray》之间哪张更好，我只能投弃权票，因为，实在是难分伯仲啊。演唱者仍然是大木理纱，最后一首是《Prelude》，（很多人都将她称为水晶。的确，那种流动般的旋律的确给人如水晶般的清澈。）但是Vocal版的却似乎失去了那种感觉，反而有点像圣歌了，(^_^)主打的标题曲《Love will grow》，无疑是最好听的一首，如久旱逢甘霖般，可以滋润每颗心灵。



说了那么多，基本上终于把大部分的"《FF》系列"的CD介绍完毕了，当然这并非是植松所有的作品，比如《ten plants》是他以个人名义发行的专辑，比如《EYES ON ME》的Dance mania版本收录在好几张舞曲集里面。再比如他给萧亚轩都作过曲。甚至电影《我的女神》的主题歌都是植松写的哦，而植松目前最新的作品，应该是今年8月21日发售的RIKKI的新单曲《蝶》，看来这为来自冲绳的"龙姬"还会继续享受植松的优待一段时间呢。而我现在最期待的，则是10月将发售的《FFI& II》的OST，这个可不是最早的FC音质的OST哦，而是PS移植版的OST，不单单音质将大大提高，而且由于会有新场景的加入，因此一定也会有新曲目，虽然数量不会太多，但是，一定是植松伸夫原汁原味的最终幻想的音乐作品！小花絮：今年植松伸夫曾经在上海出现过，当时他在逛商场的时候被一个店员认出并且很和蔼可亲地为大家签名留念，我知道的时候已经是5个小时以后……否则一定当场冲过去。悔恨啊。而比较好笑的是，当时他身边的人似乎说：连

这里都有人认识你。那么，你是否可能在人群中认识这为给我们带来无数好音乐的作曲家呢？

既然已经说了那么多《ＦＦ》音乐，那么索性把其中提到的两位女声乐家一起为大家做个介绍吧。



第一位是白鸟英美子（Ｓｈｉｒａｔｏｒｉ Ｅｍｉｋｏ），这个名字可能至今仍然有很多人叫不清楚，但是她的声音却是随着《FF Ⅸ》的《Melodies of life》一起流入大家的心中，对于那柔和而具有透明感的声音，是否你也会觉得有种平静的感觉呢？反正我觉得她的声音很纯洁，甘醇得犹如新鲜的牛奶般诱人。

其实，白鸟已经是一位“出道很久”的女士了……大概多久呢？她的处女作——１９６９年和芥川澄夫组成的“トワエモワ”的第一首歌《ある日突然》到今天已经有３３个年头了！而《FF Ⅸ》可是２０００年的作品哦……

出道后白鸟演唱了很多热门的歌曲，由于年代久远我们都比较少听到。而那个“トワエモワ”则在１９７３年解散，“单飞”后她仍然活跃在歌坛，并且还为动画、日剧、电影甚至是广告演唱过主题歌，其中还包括《多啦Ａ梦》哦。１９７５年结婚并且去了美国，一直到１９８２年才重新有了新的歌曲。可能就是因为在美国的生活经历才让白鸟的英语发音完全不像一般日本人那样奇怪，《Melodies of life》的英文版可谓是字正腔圆。

在这３０多年的演唱生涯中，白鸟出过数张单曲以及专辑，和《FF》有关的除了《Melodeis of life》以外，还有就是在２０００年１０月发售的一张名为《Cross my heart》的专辑。在这张专辑中，除了有Ｍｏｌ，还有２首植松作曲的歌曲，分别是未曾发表的《勿忘我的传说》（《Forget me not わすれな草の传说》）以及《Message 虹》。后者的主旋律采用的是《FF》历代皆有的《Final Fantasy》，但是经过在高潮部分修改以后，和大木理纱的《Pray》相比又具有了别样的风格。



说到白鸟的业余爱好，竟然是……收集帽子！关于这个癖好，白鸟是这么解释的：“其实并没有想刻意去收集，但是不知不觉中就收集了很多。”为什么会喜欢帽子呢，原来是受白鸟老先生的影响（英美子的父亲）。小时候因为经常看见父亲带帽子，所以就自然产生了兴趣。单单在读小学的时候，她就有了十几顶贝雷帽！“即使到现在，仍然很喜欢贝雷帽呢。”白鸟女士笑着说。而关于买帽子，除了外观，质地以外，最重要的还是自己是否适合。如果自己不适合，再怎么漂亮的设计，都是不会买的。除了买帽子，白鸟英美子还会自己用绒线编织帽子（很贤良哦）。每年秋天快结束的时候，白鸟就有了编织围巾和帽子的兴趣以及动力。一顶普通的贝雷帽大概三四个小时就能编好了，如果比较考究有装饰品的话，则需要花费多一点的时间了。呵呵，那么多年下来，单单她自己编织的帽子就已经数不胜数了吧……（汗）

时间流逝飞快，对于能够自己在那么多时间里一直可以继续做着自己喜欢的事情——收集帽子，不，是唱歌，白鸟英美子表示十分感谢听众对她的支持的，并且和她的听众互勉，在新世纪中更加努力。

当把大木理纱的《Pray》和白鸟英美子的《Message》作比较的话，就会发现大木的声音更加浑厚而具有沧桑感。而更加有意思的是，科班出身的大木理纱并不是很喜欢唱歌。

大木理纱出生于１９６０年２月１６日的大阪，小时候的她不是很喜欢和小朋友们一起玩耍，反而更加喜欢一个人，看看书，听听音乐，晒太阳，逗弄小猫，甚至对着花瓶里的花发呆，冥想，这样的习惯，一直到现在都没有改变。由于性格很顽固，并且叛逆，更加讨厌被强制做一些事情，因而被家人称为是一个“很怪的小孩”。从小就立志当一个音乐家的她却并没有想过会做一个演唱家，相反想成为指挥家。上小学以后便开始学习钢琴，同时也尝试着作一些现在看来十分幼稚的曲子。可是钢琴的学习并没有继续，到了初中的时候，她又开始“玩”起了长笛。可能钢琴始终是最爱，到了高中的时候，她又开始了钢琴的学习。但当她想考音乐大学的钢琴科的时候，却被老师拒绝了。



“你的手太小了，没有办法弹跨度很大的乐曲”。老师虽然这么打击了理纱，但是却向她推荐了声乐系。当时的理纱对唱歌并没有什么感觉，对歌剧就更加没兴趣了，但是为了可以进入音乐大学，她还是读了声乐系。虽然经过两年的勤奋学习，但是也没有什么太大的进步，反正本来也没有想当歌唱家，大木反而偶尔在朋友自己的乐队里帮忙键盘手的工作。

毕业后就开始在露天表演中担任钢琴演奏，经理对她说如果可以唱歌的话就给她加薪，她才开始唱歌。不久之后原来的歌手辞职了，大木理纱正式开始了唱歌。虽然唱歌已经成为了自己的工作，但是大木理纱仍然不觉得自己是个歌手，而认为唱歌只是她工作的一部分，其他还有弹琴、作曲等。而为了可以更加好的从事自己的工作，她每天都会练习。她认为，要让声音优美动听，最重要的就是发声练习。可能因为经常参加的是露天表演，因此大木的CD多数都是相关的作品，和ＧＡＭＥ有关的最著名的便是大家已经很熟悉的《FF PRAY》以及《LOVE WILL GROW》了，当时有些热心的“《FF》FANS”指出大木并不是法国歌手（可能那些ＦＡＮＳ认为那些歌既然是法语，应该找纯正的法国歌手来演唱吧），这样的话不但失礼而且也没有理解大木理纱演唱那些歌曲时的心情。



大木理纱是让监制始终抱着“即使是法国人听了也可以很好地感觉到歌曲的意蕴”这样的宗旨进行录音的。我想每个人听了那些歌曲，都会被歌声中温暖的感觉深深吸引吧。另外，她还为游戏《Emerald Dragon》的广播剧演唱过ＯＰ《五つの雨》，这也是她最喜欢的作品之一。而一张名为《Voice From Emerald Dragon》的专辑里面，更有她倾情制作的５首曲目。当被问到她最想实现的梦是什么的时候，她回答：“是一个可以大声唱歌，连续长时间用力弹琴都没有关系的房间。”而她对年轻的歌手们的建议则是：一定要很好地做基础练习，因为那非常重要！可能是身体力行吧，最近的大木理纱，除了露天表演以外，还担任起如春原佑纪，长谷川あゆ等歌手的发声教练。对于她，我们实在不能单纯地看作是一个歌手，或者一个艺人。　也因此，我在前面就把白鸟英美子和大木理纱都称为——歌唱家。

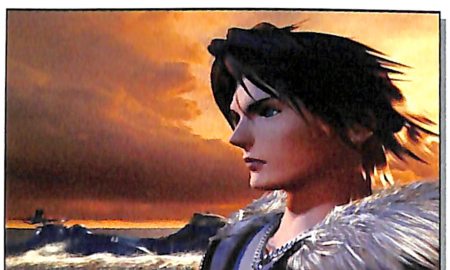
【游戏全天候】

编：神光

①顶级游戏的顶级偶像
史克威尔与王菲的最美邂逅

这次为大家推介的电玩偶像是在亚洲演艺圈声名显赫的Fayewong。Fayewong在华语音乐界里整整奋斗了17年，17年里共出个人音乐专辑多达54张。凭借不骄不躁的性情与充满实力的诡异唱腔、另类前卫的风格使其在17年里获奖无数，并得到了社会人士的广泛赞赏。Fayewong曾先后担任摩托罗拉形象代言人、泛亚维珍航空Virgin形象大使、百事可乐音乐巨星、日本Jphone移动通讯代言人、路易威登国际女装代言人、海飞丝形象代言人、“SQUARE－FF Ⅷ”《Eyes on me》VOCAL等，从中不难看出Fayewong所承揽的都是国际顶级的演艺工作，今日的Fayewong可谓是一位真正的天后级巨星！





记得在1999年，在一次SQUARE顶级音乐制作人植松伸夫的个人专访中，当记者问及植松伸夫为何会邀请Fayewong来演唱PlayStation版的《Final Fantasy Ⅷ》主题曲《Eyes on me》时，植松伸夫笑答道：“其实我个人经常去一些音像店购买一些自己喜欢听的CD，当中也经常听到有人在议论Fayewong。不过那个时候对Fayewong并没有什么深刻认识，直至有一次听到Fayewong在英国录制的一首《蛇皮裙》的时候，被其空灵、不失震撼力的独特嗓音所吸引，至此算是对Fayewong有些认识了。后来想到Fayewong的英文发音较当时其他日本歌手而言已经是相当标准了，让她来演唱《Eyes on me》应该更有亲和力才对。后来就马上与



Fayewong所在的唱片公司取得联系，这件事情的经过实际上就是这样的。”当记者问到植松伸夫对Fayewong在灌唱《Eyes on me》中的表现时，植松伸夫带着喜悦的表情答道：“简单来说，当时有些难以置信，与Fayewong完全是第一次合作，甚至是第一次见面。工作内容也是在Fayewong到达当天的上午交给她的经纪人的，计划是花掉2天的时间来录制两首歌：一首是普通版本的《Eyes on me》，另一首则为古典版。但结果却是令人惊讶的！Fayewong只花了4个小时的时间完成了两首曲目！母带的录音结果也让我非常满意，对Fayewong的专业精神本人是相当敬佩的。”





■感谢www.fayeworld.com提供部分资料

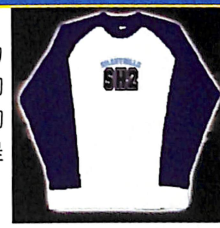
②火热游戏的超炫饰品
《寂静岭2》、《潜龙谍影2》无尽精彩

GAME EVERYWHERE Vol.1

1 “《寂静岭2》莱尔梦想”长袖衬衣 new



若只是看这件名为“寂静岭2 莱尔梦想”的长袖衬衣的绝好色调的话，恐怕想象不出这会是《寂静岭》的东东呢。



2 “《寂静岭2》詹姆斯”紧身夹克 new



《寂静岭》男主角詹姆斯所穿的墨绿色紧身夹克！从衣服的做工来看已经是相当精美了，穿上去一定巨帅！



3 “《寂静岭2》无尽梦魇”纯黑T恤 new



印有泛欧版《寂静岭》封面LOGO的黑色T恤，看起来CoolCool的样子。真乃绝世珍品也！



4 《MGS2》黑白双色时尚T恤 new





《MGS2》的黑白双色时尚T恤小样。印制于T恤中央的“！”字样是不是能让所有熟悉《MGS2》的玩友微微一笑呢？其创意还是值得称赞的。

5 《寂静岭》塑胶手办 new





6 《寂静岭》随意帖 new



《寂静岭2》的精美随意贴，售价为662日圆。

7 《MGS2》串珠狗牌 new



《MGS2》的串珠狗牌链，背面可以刻上私人的生辰信息等。Gouki、紫枫和神光都已经第一时间入手，佩带时感觉超美。

8 《MGS2》走珠笔 new



《MGS2》的特制走珠笔。

9 《MGS2》黑色毛质御冬遮耳帽 hot



《MGS2》的黑色毛质御冬帽，只要在当时网上订购了PS2《MGS2自由之子》的游戏软件，就可以免费获得这顶让老美喜爱的御冬帽。现在日本还有少量的剩余制品正在接受定购，价钱也相当合理（大约为人民币45元左右）。其实，说起来有很多“秀色可餐”的官方周边在刚发售的时候定价都相当昂贵，就算日本玩家也不可能全部第一时间入手，因为要买的东西实在太多了……若什么都买齐了也差不多该“歇菜”了，更别说国内玩友喽。



10 《MGS2》工具组 new





大家可以发现《MGS2》的精致周边真的是琳琅满目，虽然说不上要什么有什么，但KONAMI也的确使出了浑身解数来掏空FANS的口袋。不过态度却是认真细致的，连小型多功能工具组都沾上了《MGS2》的光环。

11 《MGS2》金属圆缸 new





12 《MGS2》望远镜 new





《MGS2》的远红外望远镜

13 《MGS2》私人旅行包 new





14 《MGS2》纪念T恤 new





带有《MGS2》索利德头像的黑色T恤。值得注意的是此T恤为非官方制品，国内部分城市有售。

15 《MGS2》精致打火机 new





做工精良的《MGS2》Zippo打火机，附带特制外套一枚，但价格不菲。打火机的外壳均与美国原装Zippo规格一致，如此说来，成本和售价基本还是平衡的。

另外还有很多《寂静岭》与《MGS》的周边精品，由于栏目版块的限制在这里就不一一刊出了，有兴趣的朋友可留意下次的“游戏全天候”。

③玩友极端家珍
欧洲NEOGEO狂热铁杆FANS



这次为大家介绍的玩友是来自欧洲的Ｊｅｔ。别看Ｊｅｔ胖胖的、凶凶的，其实是个ＳＮＫ游戏的高高手！也是ＮＥＯＧＥＯ的准铁杆ＦＡＮＳ。下面我们就来一起浏览一下Ｊｅｔ朋友的游戏收藏吧。



哇！！大家快来看看，简直令人疯狂的家珍！Ｊｅｔ的家简直像是一个小型游戏中心。



这里展示的都是一些ＳＮＫ早期的作品。



从收集的游戏来看，Jet 不愧为 SNK 的忠实FAN！



ＳＮＫ的经典系列作品几乎都能在此找到一二，佩服！佩服啊！



其实据我所知，欧洲的NEOGEO迷对SNK的发烧程度远远要高于亚太地区的玩家，单从他们热衷收藏的诸多NEOGEO卡带就能看出他们的执着和对NEOGEO的支持，要知道是多么的昂贵，几乎每盘NEOGEO卡带的最低价格也相当于一台全新的PS2主机！对这位来自欧洲的 Jet 玩友极为佩服！

据 Jet 自述，在欧洲至今还有许多NEOGEO的游戏专门店（注意：是专门店！），里面所出售的任何NEOGEO游戏商品不曾因为SNK的“曲折波动”而降价或清仓处理，反而有许多已经断货的NEOGEO商品异常的热门，有的价位更是离谱。但依然不乏问津购买者！



POP ARTS

痕·岁月留真

变形金刚

战史回顾

文:Rescue 小组
编:陌生人



对国内的很多生于70年代的朋友而言，变形金刚这个名字代表着童年的一段，激动人心的时光。在大人们看来，也许那不过是些塑料块，但是对经历过那个年代的孩子，来源于变形金刚的快乐，比金子还要宝贵。但我们今天所要回顾的，不但有关于金刚们的回忆，还有变形金刚这个品牌，从它的发源地征服整个世界的历史！

最早的变形金刚，始于1974年在日本发售的Diaclone和Microman（微星小超人）系列，是迷你尺寸的可变形玩具，和以后的变形金刚相比，最大的区别是里面还有驾驶员。当时的日本刚刚开始流行巨大机器人合体玩具，驾驶员也属于标准配置，所以玩具推出后反响不大。

后来日本玩具厂商TAKARA和美国的孩之宝公司联合对这个变形玩具的创意进行了二次创作，一反日本机器人动画的传统，取消了人类驾驶员，而改为有自主意识的机械生命，并且创造性地将他们分为汽车人和霸天虎一对生死冤家，按照当时美国科幻的主流设定，将他们列为生存在遥远宇宙中机械星球塞伯特恩上的智慧机械体。

精心设计的变形玩具，本来已经足够调动孩子们好奇的目光，但是孩之宝公司的商业计划做得更周密，他们使用这些玩具的主角制作了16集的动画片——当然一开始的动画片都是日美双方共同完成的，我们可以从那时的篇尾STAFF中看到非常醒目的日文拼法，这主要是当时日美两国动画制作成本差异而造成的。孩之宝公司到美国各大电视台游说，用高额的广告费用说服电视台为他们播放这些动画。

倒贴的午餐令电视台甘之如饴，1984年初，16集的动画片在全美播出，谁承想收视率竟高达40%！孩之宝的努力得到了高额的回报，不但玩具大卖，当年10月就开始反过来向电视台销售动画片的播映权。

1985年的孩之宝公司再接再厉，继续制作了45集变形金刚动画片。加上85年底好评如潮的变形金刚电影版，整个Generation 1的金刚历史基本打造完成。时间跨度从宇宙创世一直到2010年。国内放映的时间是1987年，当时孩之宝公司用免费的诱饵打进了电视台的动画片时段。当然，这第一批动画片的翻译和配音水平也是相当高的，笔者在后文也尽量采用Generation 1世代的译名和英文的对照来阐述金刚的历史，这样可以方便各位金刚迷查阅国外玩具、历史资料……



首先，要有暗。

变形金刚的历史中最初出现的是毁灭的力量——Unicron（宇宙大帝）。最初的Unicron作为一个“存在”，不断地吞噬周围的一切行星、恒星、星系等等，就像一个无底的黑洞。但是就在它的一个不经意的疏忽间，一个小小的银河从它魔爪下逃生，在它陷入短暂的休眠期间，这个小小的银河逐渐发展成为我们今天所知道的整个宇宙。

1400万年前

宇宙中诞生的智慧生命体Quintessons（五面怪）已经创建了高度的文明。在Cybertron（塞伯特恩）星球上，一个睿智的Quintesson（名叫Primus）发现了整个宇宙的奥秘，为了防止Unicron醒来再度毁灭整个宇宙，他制作了一整套防御措施，这也是后来金刚们神秘力量的源泉。塞伯特恩中央计算机Vector Sigma（魔力神球／矢量坐标）。后来魔力神球成功制造出第三个变形金刚——Alpha Trion（钛师傅）。以Vector Sigma为核心的神秘计算机套装Oracle（预言）诞生。

Primus后来在和Unicron的斗争中成功地将它再次封印，而Primus自己也成为了光之神……

1100万年前

时光荏苒，五面怪的文明也走到了尽头，他们生产民用机械人及军用机械人替他们工作，而他们本身却变得越来越贪婪和傲慢。

奴隶机械人对五面怪的残暴统治手段非常不满，终于爆发了起义并把五面怪逐出行星塞伯特恩。

塞伯特恩进入黄金时代。

900万年前

民用品及军用品的理念与意识形态非常不同。

那些军用品们开始称自己为Decepticons（霸天虎）。

而民用品们则称为Autobots（汽车人）。他们代代相传，每当Autobots的领袖死去时都会把Matrix（领导模块）传给新领袖。这也是Primus所留下的遗产之一。

汽车人为对抗霸天虎学会了变形能力，霸天虎暂时处于下风。

但是在恶魔之日，塞伯特恩地下Vector Sigma制造了霸天虎的领袖Megatron（威震天）。重整一新的霸天虎不但学会了变形，还利用反重力系统，获得了飞行能力。

在霸天虎的侵略中，年轻的Autobots——Orion Pax（奥利安·派克斯）被Megatron破坏，却“偶然”碰到了从未来而来的AerialBot（飞行太保），他们把Orion Pax交给Alpha Trion（钛师傅）抢救，将他改造成Optimus Primes（擎天柱）。

擎天柱领导民用机械人组成汽车人反抗军对抗霸天虎。

塞伯特恩的内战正式开始。

若干（？）万年前

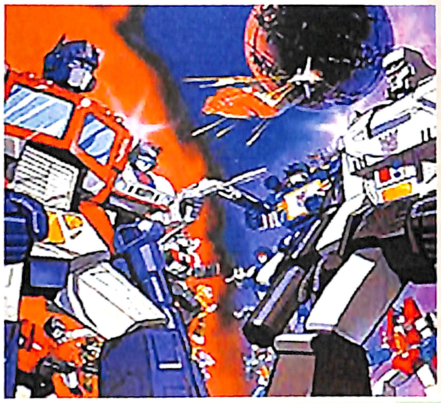
塞伯特恩科学家Star Scream（红蜘蛛／星星叫）与Sky Fire（天火）到宇宙探险，天火因卷入冰风暴失踪——深陷北极冰层中。

威震天利用洗脑装置增加自军实力。Omega Supreme（大力金刚）的朋友工程兵Constructicons（六合一大力神）被洗脑，两人从此不共戴天。

三个的Insecticons（机器昆虫）乘小型宇宙船到达太阳系并进行自我进化。

400万年前

塞伯特恩因长期战争而使能源枯竭，Optimus Prime（擎天柱）带领Autobots（汽车人）驾驶方舟（The Ark）到宇宙探索新能源，途中受Megatron（威震天）率领的霸天虎袭击，方舟和报应号于太阳系第三行星坠落，双方都进入冬眠状态，一切机能停止。



一些塞伯特恩的居民为了逃避战争而离开，于行星Master（马斯塔）定居。

行星Master的汽车人以Fortress（福特）为领袖，霸天虎领袖则由Scorponok（萨克）担任。

霸天虎宇宙船Nemesis（报应号）失踪。威震天失踪期间，Shock Wave（震荡波）担任霸天虎在塞伯特恩的指挥官。

☆50万年前

勇者Star Saber（皇者之剑史达）与Deathzarus（大恐龙萨拉斯）的战争开始。

决战中汽车人把Deathzarus的宇宙要塞封进黑暗星云。



☆数千年前

汽车人的Pretender（隐者战士）到达地球并暗中观察人类社会。这两个都是后面续作的设定了……



1977年

USA把一只收录了人类资料的金碟连同一首宇宙探测船一起发射。人类进入童年期的终结。

变形金刚时代（1985/1984）

汽车人、霸天虎复活并把战场移到地球。

在地球醒来的汽车人与霸天虎为了能适应地球环境，进化变形机能为地球的交通工具——孩之宝的玩具就这样可以堂而皇之地做成F-16和B-52了。

Sky Fire（天火）于地球的北极冰层被发现，最后加入了汽车人。这也是当年卖得最火的品种之一，因为这个玩具在设计之初个体就大，价格也昂贵，所以当然在动画片中的刻画也要比其他人物更多些笔墨……

霸天虎发现了Nemesis（报应号），并激活了Thrust（推进器），Dirge（挽歌）及Remjet（喷气机）。实际上，这是利用红蜘蛛、惊天雷、天鸥那三架一模一样的喷气式战斗机的模型，再涂成三种不同的颜色敛财的方法……

威震天在此时把一些秘密讯息录在金碟里交给霸天虎的后代，碟中记录了地球能源及汽车人宇宙飞船方舟(The Ark)的位置——当然这也是很后面的设定了，1984年时可没想到过。

地球的战斗愈发激烈，为了增强己方的力量，威震天夺取了Vector Sigma（魔力神球）的钥匙，把生命赋予Stunticon（飞虎队）。

汽车人迟到一步，Alpha Trion（钛师傅）与Vector Sigma溶合，使Vector Sigma再激活，并把生命赋予AerialBot（飞行太保）。而他们天生的自由个性使他们出生后不久便经历了相当多的磨难，也因此而成长为真正的战士——可以将他们看作是美国精神的体现。

后来，Ultra Magnus（通天晓）在地球秘密制造Scramble City-Metroplex（大都市-猛大帅）对抗霸天虎的Trypticon（铁甲龙）。也正是在这个时候，扭曲空间(Transwarp)的飞行科技渐渐成熟。

TF The Movie 变形金刚电影版（2005）

霸天虎支配了塞伯特恩。汽车人开始了夺回塞伯特恩的计划。

Unicron（宇宙大帝）再度醒来，它知道惟一可以令他再次封印的力量在塞伯特恩。前往塞伯特恩的途中吞噬了两个塞伯特恩的卫星。宇宙大帝的玩具曾有朋友在香港见到真品，现在已经标价4000港币，个头之大令人乍舌，变形成星球也是魅力之一……

塞伯特恩和地球这边，两军领袖对战，擎天柱战死，威震天重伤。Ultra Magnus（通天晓）成为新的汽车人司令官。

宇宙大帝把威震天改造成Galvatron（惊破天）。

新破坏大帝Star Scream（红蜘蛛）登位，被惊破天当场毁灭。新破坏大帝之位由惊破天担任。

汽车人方，Hot Rod（火棒）继承了领导模块，Rodimus Prime（补天士/洛迪民）诞生，击败惊破天并依靠领导模块的力量毁灭了Unicron。补天士成为汽车人司令官。

孩之宝为了推出新一代的玩具，而狠下心肠令老一代变形金刚一一正负对撞般湮灭，可惜的是，新推出的补天士和惊破天一个性格相对柔弱，一个过分片面于霸权而性格苍白，在孩子们心中的地位怎么也无法替代原来的领袖，玩具利润大幅下滑。孩之宝也因此计划将版权卖给TAKARA公司，最值得怀念的历史也走向了终结……

TF2010(2010/2006)

惊破天复活，重组霸天虎军，再次挑起战争。

Star Scream（红蜘蛛）的鬼魂出现，企图令Unicron（宇宙大帝）复活。

红蜘蛛的鬼魂（SPARK火种）穿越时空，回到过去……

汽车人战士回到过去见证塞伯特恩的历史。

汽车人宇宙飞船The Ark（方舟）被毁。

Optimus Prime（擎天柱）在Quintessons（五面怪）的阴谋下堪堪复活，最后再度死亡。

憎恨病毒Virus蔓延至全宇宙，Quintessons令Optimus Prime真正地复活并以Matrix（领导模块）之力拯救全宇宙。

藏在Matrix的力量与前人的智慧全部耗尽——耗尽的，也许并不只是汽车人的智慧……

TF Head Master 头领战士(2011)

汽车人和霸天虎的阵营中加入了头领战士。日本人为了重新推出自己设计的玩具系列而对前代的金刚们进行了更为彻底的大屠杀……

擎天柱耗尽所有能量控制Vector Sigma（魔力神球/矢量坐标），机能停止。

Vector Sigma开发的重金属成为霸天虎争夺的目标。

惊破天于战斗中掉进冰山地带，行踪不明，Scorponok担任新大帝。

Ultra Maguns（通天晓）被Six Shot（六面兽）毁灭。

霸天虎头领战士在Scorponok（萨克巨人）指挥下毁灭了行星塞伯特恩。绝情的日本人连星球都抛弃了……

补天士为了找寻取代塞伯特恩的新行星开始了探索之旅，Fortress（巨无霸福特）成为新的汽车人司令官。

植物怪兽出现，Fortress Maximus首次于地球发动Big Mode（巨人状态）。

因Plasma Energy（浆能）爆发事故诞生了Target Master（目标战士）。

霸天虎的地球爆破计划失败。

两军的最终决战在北极进行，汽车人胜利，霸天虎往宇宙逃亡。汽车人本队回到宇宙。火星建设计划开始。应该说这一代故事中惟一的亮点就只有六面兽的转变过程……所以最热卖的玩具当然也是六面兽。而且这一



代开始的中文版翻译和配音都不再由上海原班人马制作，而引入了大量的港版词汇……

TF 超神——隐者战士系列（1988年出品）

Master Force DevilZ（魔王Z）令霸天虎Pretender（隐者战士）复活。

Metal Hawk（汉克）召集地球上的隐者战士，两军战斗再开。

汉克在柯博文的协助下诞生出Head Master Junior（少年头领战士）。

霸天虎盗取了汽车人的技术，也诞生出少年头领战士。

Devil Z令各地的God Master（能量战士）复活。

在长野县发现能量人的货柜，Super Jinrai（超能量人）诞生。超能量人对霸王，超能量人战败，重伤。

收到汉克的通知，Grand Maximus（巨无霸格兰）从汽车人宇宙本部飞往地球。

能量人担任汽车人地球军司令官。汽车人开始强化超能量人及使其能于地球外战斗的“神弹”计划。

超能量人成功飞往宇宙，在月球迎战Black Zark（暗黑扎克巨人）。

汽车人于大室山的机地受袭，被毁。

暗黑扎克巨人到达地球并与魔王Z溶合。两军能量战士最终决战，魔王Z被毁，能量战士与少年头领战士同人类的本体分开。

战败的霸天虎逃亡到宇宙，汽车人返回G89星云。这一代与其说是变形金刚，不如说是1987年圣斗士的翻版。但是即使如此，隐者战士在日本也极其惨淡，远远不如美版当时的销量……不过美版销量的高涨还是受到特种部队G.I.JOE的跟风影响。

TF Victory胜利之斗争

汽车人改编成“和平宇宙联合”。本部迁移至V行星。

防卫军初代总司令官由皇者之剑史达担任。

第二方面军总司令官由超能量人（柯伯文）担任。

为使其宇宙要塞复活Deathzarus（大恐龙萨拉斯）向地球发动能源抢掠行动。

Hell Bat(三蝙蝠)聘请宇宙Gang(巴克斯和黑影)侵略行星Mirco。塞伯特恩宇宙监狱受霸天虎Breast Force（胸甲战士）袭击，Guy Hawk（兀鹰）成功脱狱。

因为很久没有合体，LioKaiser（煞星／丧狮凯撒）对皇者之剑史达，史达败。LioKaiser与柯伯文对战，柯伯文败。史达于战斗中身受重伤，为柯伯文所救，同时亦令柯伯文受了致命伤。

为与霸天虎继续战斗柯伯文自愿接受Victory改造手术。

改造手术成功，Victory Leo（狮王）诞生，第二方面军总司令官由Great Shot（博派六面兽）担任。

狮王的改造未臻完美，发生暴走。(典型的日本风格)

皇者之剑史达的合体装置调整完成，Victory Saber（皇者狮王／狮王史达）诞生。

大恐龙萨拉斯的宇宙要塞复活，史达与萨拉斯于要塞进行最终决战，史达胜。

霸天虎恐龙战队加入汽车人。

汽车人阵容再改编，第二方面军总司令官由Land Cross（飞瑶翼）担任，第一方面军总司令官由Road Caesar（陆上王）担任。



TF Zone（微型地带）

霸天虎新大帝Violenjiger即位，九大魔将军诞生。(又是新玩具)

狮王史达在一次任务中失踪，生死未卜。(哎，老套)

霸天虎于行星Z夺取Energon Z。

Daiatlas发现狮王史达，狮王史达获救并给予Daiatlas指挥权。

霸天虎进攻地球，Daiatlas与Sonic Bomber迎战。

Daiatlas于地球发现Zodica。

野兽将军PredaKing（冲云霄）死亡。

狮王史达辞去总司令并传位给Daiatlas。

这一代应该说是返祖微星小超人之作……

Return of Convoy回归！柯伯文

敌方：霸天虎新大帝Dark Nova。Battle Stars（星际站队）编成。

擎天柱的身体被盗。后夺回，并以超新星能量「Zodica」转生成Star Convoy（星之擎天柱）。

惊破天转生为Super Megatron（超级威震天）。超级威震天转生成Ultra Megatron（神力威震天）。Dark Nova与神力威震天合体成Star Giant（星之巨人）。

最终决战：星之擎天柱、Sky Garry和Grandus对星之巨人，星之巨人战败。

这一代可以说是吸取了些前面的失败经验，令擎天柱和威震天以这样的方式复活，也是TF收藏家们感兴趣的品种。

Generation 2

玩具的Generation 2时代，简称G2。

擎天柱以领导模块的力量复活，成为镭射擎天柱。

Great War（大战）后，为了解决能源问题，Vector Sigma（魔力神球）制造出节省能源的变形金刚新种族——Protoform Transformers（原生体变形金刚）。

汽车人及霸天虎的后代分别为Maximals（巨无霸）及Predacons（原始兽）。

塞伯特恩最高权力机关成立，名为High Council（大委员会）。大战中战败的霸天虎中一些战士获得特赦。派克斯塞伯特恩成立，和平统一的时代来临。

惊破天失踪。Unicron的头部脱离了塞伯特恩的轨道，往太空其它地方漂浮。不稳定因素永远要保留！

Car-Robot汽车 机器人

双生兄弟Fire Convoy（火焰柯伯文）及God Magnus（神力通天晓）诞生。

魔力神球把Energon Matrix（能量宝）传给新司令官火焰柯伯文。魔力神球制造新型作战计算机——爱（Ai）。

原始兽的Gigatron（GG龙）等激进份子组成Destronger（新狂派）对抗大委员会。

火焰柯伯文与GG龙的战争开始。火焰柯伯文及其次元Patrol队z在地球以交通工具隐藏身份。

大西博士在一次挖掘遗迹时受不明力量干扰，挖掘被迫终止。

塞伯特恩 Net（网络通路）建造开始。GG龙以Transwarp（空间扭曲）技术到达21世纪的地球。他掳去大西博士，并从他脑内的资料找寻支配宇宙的情报。

GG龙夺去古代汽车人宇宙船中的6个Protoform（原生体），Combatron（狂派战车队）诞生。

神力通天晓为夺得火焰柯伯文的能量宝到达地球。火焰柯伯文在一次战斗中受伤并与神力通天晓强制合体为神力火焰柯伯文。

Car Robot三兄弟以Spark Engine（能量宝火种）之力变身成Super Car Robot三兄弟。

在地下空洞发现远古的汽车人遗迹——塞伯特恩 City。GG龙吸去Metal Beast（原始兽）三人众的力量，Devil Gigatron（恶魔GG龙）诞生。

恶魔GG龙吸收Brave Maximus（新巨无霸福特）的力量，变身成第10形态Devil Saurer（恶魔扫拉）。



最终战神力火焰柯伯文＋Super God Sword（玛斯塔剑／神力钢刀）对恶魔GG龙，恶魔GG龙战败。新狂派们被送回塞伯特恩星接受Vector Sigma（魔力神球）的审判。

这一代从玩具的造型上也是走回归路线。而且日本的玩具商业是从这一代玩具开始接受网上预定，令美国的TF玩家可以直接通过网络了解日本市场变形金刚的发售情况，例如神力通天晓的订单就可以在日版发售前提前三个月从网上预定，比美国本土代理还快……不管怎么说，日版的变形金刚虽然一波三折，但总算在玩具造型方面逐步向传统靠拢。

接下来的Beast War褒贬不一，主要是美国方面推出的这个Beast War系列，有人认为这才真正可以称得上是正统的变形金刚Generation 1的续作，有人则认为这完全是对变形金刚的背叛，比日版还不如。在国内放映的时候因为是纯3D动画，译名也是《超能勇士》，所以一开始知道它和变形金刚关系的人并不多……

???年

太阳系第三行星Gaia（盖亚）的文明因不明的突变全部毁灭。

以红蜘蛛的Spark（火种、灵魂）为蓝本的Protoform X（原生体 X）计划开始

原生体X发生暴走并摧毁殖民星Omicron。

原生体X被捕并计划将其弃置。

Beast Wars

大委员会派出Predacon（原始兽）秘密警察监视Megatron（虽然英文名字和威震天一样，但是却是霸王龙）。

霸王龙从Maximal（巨无霸）处夺去金碟。Optimus Primal（猩猩队长）奉命追捕夺去金碟的霸王龙。巨无霸及原始兽紧急降落于行星Energois。

巨无霸及原始兽获得Beast Mode（野兽形态）。

Dinobot（恐龙勇士）抢夺原始兽首领的计划失败。后来抢夺巨无霸首领的计划也失败。恐龙勇士转投巨无霸。

Beast Wars（野兽战争）正式开始。

大委员会派侦察器（Probe）寻找失踪的猩猩队长等人。

红蜘蛛的火种经扭曲空间的虫洞到达行星Energois。

猩猩队长为破坏外星人Vok的星球毁灭器（Planet Buster）而牺牲。猩猩队长被召唤到行星盖亚。

星球毁灭器爆炸后所产生的Quantum Surge（量子流风暴）使部份战士TransMetals化（金属变体）。这是金刚们的火种的适应性和进化能力的体现。就像最初的变形金刚们适应80年代的地球环境一样。

量子能量源消失，大家发现行星Energois原来是远古的地球。

Rhinox用空的原生体令大猩猩队长复活。

原生体X再起动，Rampage诞生。



恐龙勇士为保护人类祖先及破坏金碟耗尽能量而死。

狂派委员会派出机器狗拘捕霸王龙。霸王龙发现汽车人的方舟并破坏处于紧急状态中的擎天柱。

大猩猩队长得到擎天柱的火种，获得新生。

巨无霸基地Axalon（原始）被毁。

Tarantulas（狼蛛勇士）于海底发现Nemesis（报应号）并将其修理改装。

霸王龙以金属变体技术及空的原生体诞生出变体恐龙勇士。霸王龙获得威震天的火种，变体霸王龙诞生。

Vok（外星人）派出Tigerhawk（虎鹰）计划暗杀霸王龙。



霸王龙发现霸天虎宇宙船报应号并将其激活。霸王龙利用报应号对巨无霸及方舟进行最后的攻击。霸王龙被迫把火种还给威震天。

这一代故事对地球历史的影响是：玛雅文明和图腾文化的诞生。

在香港，野兽战争的经典角色如那个徘徊正邪之间的恐龙勇士（狄龙宝／速龙），说话滑稽的老鼠（韦卓）和“冷艳高贵”的黑蜘蛛雅丽娜等，都受到变形金刚迷的追捧，现在也成为炒卖的目标。

Beast Wars Ⅱ 超能勇士2

舞台转换到行星盖亚。坦克龙（和惊破天名字一样）计划借助行星盖亚强大的恐怖大王能量制造支配宇宙的前线基地。受伤的柯伯文以白狮子为野兽形态，Lioconvoy（白狮柯伯文）诞生。

原始兽以行星盖亚计算机中的兵器资料立体扫描出新的Machine Mode（机械形态）。

白狮柯伯文以领导模块及恐怖大王能量诞生出Liojunior（皇狮）。

Megastorm（机甲龙）吸收了邪恶的恐怖大王能量，Gigastorm（铁甲龙）诞生。

The Movie 电影版

原始兽召唤破坏神Majin Zark（魔神扎克）。为对抗魔神扎克，巨无霸召唤猩猩队长到行星盖亚。最终战白狮柯伯文＋猩猩队长对魔神扎克。Double Matrix Buster（双重领导模块）的力量天下无敌！（坦克龙最后生死不明……）——又是留下了不稳定因素的伏线，为后面的玩具做准备……

Beast Wars Neo 新·超能勇士（数年后）

传说中的One Man Army（独立军）——Bigconvoy（猛犸）被魔力神球任命为新兵的教官。猛犸收到白狮柯伯文留下的口信，内容是要收集分散在宇宙的恐怖大王能量囊。得知猛犸目的的Magmatron（蓝龙）带领其部队抢夺能量囊。

猛犸部队为收集恐怖大王能量囊到达行星盖亚。

Unicron（宇宙大帝）企图以恐怖大王能量复活。神秘野兽战士Blendtron出现，两军的能量囊被夺。猛犸对Blendtron，猛犸惨败。蓝龙对Blendtron，Blendtron败于蓝龙的四段构战法之下。

得到足够能量的宇宙大帝以坦克龙的身体复活。坦克龙（宇宙大帝）对敌蓝龙，蓝龙败。

宇宙大帝大举攻击塞伯特恩，魔力神球派出宇宙最强的塞伯特恩舰队迎击，第二次Great War爆发。塞伯特恩舰队对宇宙大帝的光之龙形态，塞伯特恩舰队全军覆没。

宇宙大帝成功寄生在魔力神球及塞伯特恩星上。在蓝龙的协助下猛犸以Big Cannon Energon Matrix Buster（超弩级能量宝）毁灭宇宙大帝……

这一代玩具开创了VS套装先河，双方首领猛犸和蓝龙的对决套装先于猛玛（柯伯文）单装一个月推出，令许多柯伯文迷不得不买套装先睹为快。不过好在BEAST WAR系列的玩具都是MADE IN CHINA，所以在香港、日本、美国市场上，玩具公司并不会显得太过于暴敛……

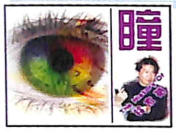
变形金刚历代玩具变迁史暂时就先介绍到这里。可惜最新的Beast Machines故事资料不详，关于绿色行星塞伯特恩的故事，以后有机会的话再向大家推荐。

变形金刚编年史资料：

http://zzone.myrice.com/biganime/tf/lishi.htm

http://members.tripod.com/bigconvoy/tf/tf/big_down.htm

Yu Suzuki



瞳

1958 年 6 月 10 日　岩手县出生　冈山理科大学电子理学部电子科毕业
1983 年进入世嘉

铃木裕～大师的轨迹

1983

4 月 1 日：进入世嘉
7 月 1 日：在世嘉研究开发部工作

1985

7月：世界首款体感游戏《HANG ON》发表。玩家可操作摩托型的筐体来进行摩托竞速游戏。
11月：高速三次元处理的3d射击游戏《SPACE HARRIAR》发表，采用了能左右摇晃的筐体。



1986

4 月 1 日：担任世嘉软件开发二科处长代理
9 月：世界极高人气的赛车游戏《OUT RUN》发表，每一关都存在着分支点，以此形成不同的赛道。

1987

5 月 1 日：担任世嘉软件分室科长兼任分室长
7 月：开发 3D 射击游戏《AFTER BURNER》
10 月：开发 3D 射击游戏《AFTER BURNER2》

1988

5 月 1 日：世嘉第八研究开发部副部长
8 月：赛道具有上下起伏感觉的赛车游戏《POWER DRIFT》发表。具有 5 × 5 的赛道，并且能从 12 个角色中挑选相应的赛车。

1990

5 月 1 日：担任世嘉第八研究开发部软件开发科部长代理兼任科长
5 月：再现空战感觉的座舱视点射击游戏《G-LOC》发表。
11 月 1 日：世嘉第二 AM 研究开发部软件开发科部长
11 月：开发通过双轴回转而得到 360 度回转的世界首款全方位回转筐体《R-360》，具备究极的体感。

1991

4 月 1 日：世嘉第二 AM 研究开发部参事兼部长

1992

4 月 1 日：世嘉第二 AM 研究开发部企划开发科部长兼科长
8 月：使用世嘉最初具有 3DCG 描画机能的基板 “MODEL1” 开发赛车游戏《VIRTUR RACING》，在游戏中可自由选择四种视点。

1993

12 月：开发世界首款 3D 格斗游戏《VIRTUR FRIGHT》，经过 3D 处理真实再现人类动作，能选择 8 名角色，每名角色都具有大量各具特色的招式。



1994

4 月 1 日：担任世嘉理事
11 月：掀起广泛社会热潮的《VIRTUR FRIGHT2》开发完成。通过 “MODEL2” 基板绘制出极为美丽的图像，新添两名角色，在人物招式性能上得到大幅加强。

1996

9 月：使用 “MODEL3” 基板开发《VIRTUR FRIGHT3》，新增加回避键，并且在格斗游戏中首次导入地形要素，再度增加两名角色。

1998

4 月 6 日：《VIRTUR FRIGHT》系列在北美 “1998 COMPUTER WORLD” 会展上获奖，同年被收入华盛顿史密森尼国立博物馆永久收藏。

1999

5 月 1 日：就任世嘉第二软件研究开发部部长
7 月：拥有 6 速变档的究极赛车游戏《F355 CHALLENGE》开发完成。完成度非常高，并且在制作过程中得到法拉利的大力协助。
12 月 26 日：铃木裕创造的新类型游戏《莎木一章　横须贺》开发完成，首次在游戏中全面再现真实的现实世界。





2001

7 月 5 日：返销日本的美版《莎木》发售，由全部英语对白构成的这款强化版同样得到极高的好评。
8 月 1 日：株式会社 SEGA-AM2 代表取缔役（CEO）、AM2 事业部长
8 月 2 日：经过五年等待，终于发表广受 FANS 期待的格斗大作《VIRTUR FRIGHT4》，新加两名角色，系统全面革新，史无前例地对应 “vf.net” 系统，由 NAOMI2 基板绘制的超绝图像都构成这款作品无上的魅力。
9 月：《莎木 2》发表，比全世界销售 120 万份的前作有着更为优异的表现。

Storys Of GamePlayers

You will konw about storys behind games...

编：游乐儿



游人小说

引子

在这里简单介绍一下本次游人小说栏目的两篇文章。第一篇是栾东的《阿猫阿狗》，讲的是大概两年前河南南阳地区的一个游戏迷的真实经历。文中男主角周煜的妹妹为了兄长的学业和家庭的生计作出了最大的牺牲，直到最后一刻才换来哥哥的醒悟。这篇文章的原稿曾经在国内一家文学网站上出现过，它被各类游戏杂志退稿过N次，理由很显然。虽然读者都心知肚明，我作为游戏媒体的编辑还是想提醒一下，作者的用意并不是要指责电子游戏。怎么会发生这样的悲剧，这是值得从各个方面去思考的问题……

如果大家觉得第一篇稿子过于沉重，那么第二篇《写给一个人》就轻松一些了，这是一个笔名小千寻的17岁的上海女孩子投来的稿件。文章里用了许多西文长句式，我敢打赌小千寻的英文一定不差，这篇稿子原样翻译成英语大概都不会改变味道（笑）。这篇文章会让我们回忆起过去的学生时代对于情感的那种特别感触，我读过之后认为写得很真诚，给偏执狂和神光他们看过，也都觉得是一篇不错的文章，所以在这里就不客气地放上了。（两篇文章里都有提到我喜爱的史克威尔和最终幻想，活活……嗯？谁说我俗？轻声……）

我想要在这个栏目里做的事情，就是把一些真实的有意义的故事介绍给大家。这些故事都发生在我们身边，有的会很搞笑，反映了咱们电玩迷快乐的一面；还有一些是沉痛的，也的的确确是个别玩家花费了难以言明的代价才得到的EXP，通过这个栏目共享出来。诸位读者不要客气，有什么要说的尽管投稿过来，我们使用下面这个信箱：gamer@game.com.cn 。

最后想起这样一件事情。不知道大家是不是记得在《游戏机实用技术》2002年增刊上的一篇同人小说《跨过我的尸体》，叙述了杨洁的故事。借用这个引子，我向大家转达杨洁的几句话："感谢大家的关心和问候。我恐怕也只能这么说了。虽然我现在看不见东西，但是我不会放弃我的理想。我原谅了父亲从前的所作所为，他到底是我爸。现在我和姐姐一起生活在香港，老实说我不习惯这里的生活，在这里谁也不说普通话，我好像活在与世隔绝的环境里，不过我也没有感觉孤独，还在拿PSone听《幻想水浒传III》的音乐CD，姐姐刻给我的^-^谢谢大家……"■

阿猫阿狗

文：栾东



When I started Final Fantasy X, those old memories just came back clearly to me, as they melt the distance away...

打开《最终幻想X》的瞬间，往事又重现，那些尘封的记忆好像融化了我和妹妹生死两世相隔的遥远距离……

在很长的一段日子里，我一直都不以为有个妹妹是什么幸福的事情，我也一直不把妹妹对我的关心当作一回事。用黄易的话来说，一世人两兄妹，她不关心我还能关心谁呢？

所以我拿着那两千块钱，没有半分迟疑就跑到南阳买回了心仪半生的PLAYSTATION。我是一个不折不扣的电子游戏迷，这个身份支持并解释着我所有的叛逆行为。说起来，爸爸已经走了，他一心要离开妈妈，要离开这个村落，岂是我和妹妹二人的螂臂所能阻挡。我买到这台PS，妹妹不会起疑，妈妈又目不识丁，真是天助我也。

那是2000年高考之前的春天。我千方百计，耗费牛力骗来了妹妹准备给我带到学校读书用的2000元钱，据说那是小舅临走时留给她的——似乎连妈妈都没有过问。

"我还没有见过这么多银两呢！"妹妹开心地说。

"我也没有，"我说，"但是你比我小三岁就看到了……现在，小华，我可以拿它们去学校了吧？"

"嗯。不过一定你要用功读书啊。"

我心头一阵激动，因为我看到了PS在向我招手。我激动地看着妹妹，而眼前的这个小女孩儿却一点儿都没有发觉哥哥心里的阴谋。想想看，其实我也没有做过什么大善事，不晓得老天爷为什么要待我这么好。

"哥，你想什么呢？"妹妹甜甜地望着我。

"嗯……用功读书。"

"你一定要答应我，好好学习，天天……"

"向上！"我打断妹妹，"好了我知道了。不就是good good study，day day up吗？我会尽量的。"

走出大门的时候，妹妹冲我做了个鬼脸，吐了吐舌头。

我们生活的小山村世世代代都是贫农的子弟。每家两亩三分地，每天二斤三两汗，面朝黄土背朝天，直到有那么一天连鼻孔也给塞进黄土，永远睡在地下。秋天的风吹起黄土，漫天的沙尘把黄昏提前到日出时分，让你感觉不到时间的流动，当然也就不会为浪费了时间而后悔。

在久多良木健还没有打算向中国农村发售他们的娱乐产品的时候，我手里提着的那台PLAYSTATION就颠簸了几里山路，提前普及到寻常百姓家。跨进小院，已经是掌灯时分了，小木桌上的蜡烛下面凝结着一大块烛泪。去年的收成应该还算过得去吧，门口那一袋过了冬的苹果便是在水果集市上卖剩下来的，多半生了虫子，又皱了皮。承包小果园挣到的几钱银子是老爸临别前最后的消费，余下妈妈一人，今年便不能再打果园的主意。以后的日子怎么过呢？眼下也没有什么计划……妈妈说，如果我能考上大学，一切都会好起来的。

"哥，你回来啦，要吃苹果吗？"不知妹妹怎么挑到一个还算饱满的红苹果。

“苹果？苹你个头啊！看看我‘借’来了什么？”

“嗯？”妹妹放下手里的苹果，把头探向我手里提的袋子。

“PS！”

“什么？”

“哼。你等着看吧——咦？电呢？”

“桥西在修房子呢。你忘了吗？咱家要停电三天呐。”

“三天？岂有此理。我连三分钟也等不及！”

我还以为老天待我不薄呢，原来我也不怎么得天独厚，不过我没有再多说废话，竟自开始寻找木梯。从邻居家里偷电对于我来说已经不是初次了，我有的是经验和手段。当木梯架到墙角的时候，妹妹便已经看出了我的诡计，于是从床下拿取来了接线板。

“哥，你不怕张姨回来骂你吗？”

“你闭上嘴应该会更可爱一些吧！”

“讨厌！”

220伏10安50赫兹的交流电通过“张姨”家里新装上的断电保护器传递到了我的接线板上，14寸的黑白电视机立即开始工作。变压器将转换为110伏的电压送入PLAYSTATION主机内部，影音输出被接入制式转换器，通过一根射频线连接到了电视机背面的天线盒子里。

索尼电脑娱乐的标志出现在屏幕上。

“可惜不是彩色的。”我说。

“这……这是不是……”

“不错！这个便是那天我带你去蓝帝家里看到的那台被称为PLAYSTATION的游戏机。”

“可是……”

“可什么是，我把它借到啦。”我说。

我发现自己想要撒谎的时候，装的还真像。

“啊？……是吗？”妹妹惊喜交加。

“终于可以在家里玩到《最终幻想Ⅶ》啦！”

妹妹呆呆地望着电视，过了一阵，突然吐出一口苹果。

“呀！有虫子，真是的……”

“你该挑那些看起来比较丑的黄香蕉苹果，或许会少吃到几只虫子，就当是行点善吧，虫子也有生命啊。”我说。

可是当我回过头打算取笑一番的时候，却发现我进门时看到的那个大红苹果早被放到了我的枕头旁边，而妹妹手里的则是一只瘪了半边的小苹果，另一面还留着一排牙印，一只果虫已经爬到了苹果皮上。

妹妹转身扔掉了烂苹果。

“真倒霉，虫子也能过冬吗——嗯？这个……又是什么游戏啊？”

“《星之海洋》。艾尼克斯出品。”

“是吗？男主角真好看。”

“比起我呢？”

“哼！”妹妹嘟起嘴不再理我。

“能不能打败昂翼天使，其实是智商问题，光有等级是不行的，那些人只懂得练级自然没戏。你懂吗？”

“我不懂。”

“嗨……”

虽然是黑白的画面，游戏的魅力却丝毫未减。接着拷贝来的记忆，我一直玩到妈妈从地里回来，妹妹就坐在一旁静静“观赏”。

“妈，我借来的游戏机……”

“嗯。”

“妈妈，你不来……”

“快去读书吧，7月就考试了……咳……小华，你去把柴拣进来。”

“妈妈，你看哥哥借来的游戏机！”

“咳……咳……女孩子家懂什么……快去拣柴……”

妹妹欲言又止，起身去了柴房。

烧热的水中给妈妈添进几片菜叶和几团肉馅，不久便煮成一锅丸子汤，汤和集市上买来的馍馍一同上了桌。

“小煜，你妹妹这些日子才有了月事，应该……咳……多补补身子吧，你就少吃几个丸子……咳……”

“妈——你……”妹妹立刻羞红了脸，只有这个时候她的脸蛋看起来才不那样苍白。

“有这样的事情吗？你终于长大啦。”我说着，一面挑了几个大的肉丸子放进妹妹碗里。

妹妹垂下头，妈妈笑着站起来去灶上补火了。

“哥，你还没有打败那个什么天使吗？”妹妹问。

“你懂什么，能不能打败昂翼天使，需要的是等级，像我这样光有高智商是不行的。我拷来的记忆只有200级。我告诉你吧，你绝对不知道，光是那个地下迷宫就有多麻烦……”

我手舞足蹈大侃一通之后，才发现妹妹刚刚缩回手，而我的筷子一进碗便碰到了若干失而复得的大肉丸。

“你7月就高考啦，多吃点肉吧！”妹妹说。

“我……”

“快吃啊！妈妈来啦。”

“不行！你快夹回去两个，要不然我就……”

“好好好……那我再吃一个吧。”妹妹把筷子伸向我的碗。

“小华！好啦……咳……你哥哥就快要考试了……你就给他留两个吧！”妈妈正好进来。

“嗯，好啊。”妹妹爽快地答应了。

“妈妈，不是……”

“你一定要努力读书，快吃吧。”妈妈打断我。

吃过饭之后，我便随妈妈一起去买粮。经我一番指点，妹妹自己在家里看了不少游戏的CG片头，比如南梦宫（NAMCO）的《刀魂》，科乐美（KONAMI）的足球，还有索尼（SCEI）的《龙骑士传说》。晚上被“张姨”断电之前，我又拿着拷贝自游戏厅老板的记忆向妹妹演示了《CHRONO CROSS》，《生化危机Ⅱ》和《最终幻想Ⅶ》的片段游戏——当爱丽斯的尸体在水潭中沉下去，克劳得茫然若失的时候，妹妹还真的流了泪。我不由暗暗后悔忘了买回《最终幻想Ⅷ》。

软件和主机一共花费了1500大元，回到学校，剩下的钱便开始请客吃喝。

吃得愈饱，喝得愈足，玩得愈开心，我就愈是发现自己好像离高等学府的大门更远了一点。等我感到我和大学之间的距离已经不只是一个物理数字的时候，已经是7月4日了。

妹妹也在我的教导下玩通了《潜龙谍影》和随后买到的《最终幻想Ⅷ》，经过我的专业煽情讲解，这两个游戏都让她哭了好几回。若不是她连SNK的《合金弹头》也打得似模似样，我也许会更早一点看出妹妹是一个很容易被感动的女孩子。

5号晚上，妈妈去集市上做工，牛司令便来和我同床共寝，预备第二天共赴战场，由于我们的村子离县里的考场很远，所以要提前一天动身。

“最近报纸上在骂电子游戏是电子海洛因，你看到了吗？”牛司令丝毫不提高考这种断肠愁事，一坐下便直抒胸怀，“原来咱们一直在吸毒啊。”

"拜托，我哪里来的报纸看。"我说。

"那你认为他们的比喻够不够毒辣？"

"我只知道《最终幻想IX》马上就要发售了，我一定要玩。一定要玩。Affirmatively，you know。"

"我来找你玩啊！"牛司令双目放光。

"好的——其实呢，你看到的报纸还不算什么，老夫倒是碰巧知道一句更有传统特色的论断，想听听吗？"

"说来听听。"

"女人是祸水。"我说。

"哈哈哈……"

"笑什么。这和'电子游戏是电子海洛因'是一个道理。如果你从西施想到貂禅，想到慈禧，想到江青，你就会发现电子游戏于国于民实在是无关痛痒的东西，按照他们的思路，倒是女人应该禁掉才好。"

"你胡说！"妹妹走进屋来，立即开始指责我的不是。

"你懂什么！我的观点是有智商的人才能理解的。"我感到很没面子。

叭！牛司令拍死了落在他腿上的一只蚊子。

"咱家的蚊香还有吗？"我问妹妹。

"有啊，就在你的书架上面。"

我把手伸向头顶的"书架"，摸了半晌，只找到一圈蚊香。

"算了，只剩一片了，你拿去用吧。"我对妹妹说。

"哼！你明知道我不会拿去用，还说什么啊。快点上吧，早点睡。明天还要起早呢。"

"哈哈哈……"牛司令摇头大笑，妹妹转身出去了。

我抓抓脑袋，掏出打火机点燃了那圈蚊香。

"如果我有这么好的妹妹啊……"牛司令感慨道。

"那便如何？"我问。

"那……"牛司令不知想起了什么，突然住了嘴，在我身边躺下去。

我顺手熄了灯，也躺下来。

"后天的考试怎么办呢？"他突然问。

"考你个头啊，快睡吧，别想那么多了。"

叭！邻屋传来妹妹拍蚊子的声音。

"我说周煜，你算是个男人吗？"

"废话，你干嘛这么问？不会是……有什么不良倾向吧？"

"呸！小人之心！我说你真不懂得关心一点你可怜的妹妹吗？"

"你是说要我把蚊香拿去给她用吧？办不到的。我太了解她了。"

不过话虽是这样说，被牛司令挖苦却让我感觉很不爽。于是约摸妹妹睡着的时候，我便跨过鼾声如雷的牛司令，轻手轻脚拿起地上燃着的蚊香送到了妹妹的屋里……

"啊呀呀——"牛司令的尖叫声把我从梦中惊醒，天已经亮了。

牛司令因为疼痛而扭曲的脸渐渐在我眼前清晰起来，我顺着他的身体一路向下看去，原来他踩到了蚊香的硬铁皮支架。

"蠢材！！！你想害我吗？怎么把蚊香放到床边？你这是何苦呢？你这是何必呢？你放到凳子上面不好吗？现在我的脚很痛啊你知不知道？"

我望着地下散落成灰的DC标志和被踩弯的支架尖，就知道妹妹夜里又把它拿了回来。

"呀！真对不起，是……是我放在那儿的……"妹妹挑开门帘，咬着嘴唇说，"我没想到……"

"好啊，原来是你……小华……你一定是想害死我，好让你哥哥顺利考上大学，不错，少了我作竞争对手，你哥哥的仕途的确会平坦许多，不错……你这女娃娃很有眼光……"牛司令一停顿下来，我就知道他肯定是在思索一些恶毒的言语准备攻击妹妹。

果不其然，老牛换过一副面孔，很认真地对妹妹说："对了，小华，昨天夜里你有没有听到那些蚊子们在说什么话吗？"

"蚊子？说什么啊？"

"哈哈，让我来告诉你吧。事情是这样的，"老牛一本正经地抖出演双簧的看家本领："两只蚊子一面挣扎，一面从你的身上飞起来——

'赔了，我说哥们儿！'蚊子甲筋疲力尽地说。

'何以见得呢？'蚊子乙也喘着气问。

'你看看，老大，你看看这里，哎……大哥你发现了没有？这个女孩子身上的皮肤怎么不像从前我们见到的城乡女生那样晶莹白皙，有如琼脂……咱哥儿俩叮她一口要做的功好像不是吸到的血所能补偿的啊。'蚊子甲深有感触地说。

'可……可……可不是么，'蚊子乙声嘶力竭，'咱们这回可赔大了……真倒霉啊……'

两只蚊子越想越伤心，于是就一面哭，一面飞走了……"

讲到这里，牛司令已经拿袜子缠好了受伤的左足。

"我说老牛，只有母蚊子才会……"

"嘘——你插什么嘴！"牛司令将双手慈爱地搭在妹妹肩上，"小华，你知道吗，你的行为很有个性，舍蚊香而为兄长也很有勇气，身上长点癣不是你的错，但拿来欺负蚊子就不对了吧！"

"哈哈哈……"妹妹听罢大笑，我也只好陪着干笑了几声，事后我差点没有掐死牛司令。

早餐居然是两个鸡蛋，而且是每人两个——当然不包括妹妹。打点行装之后，牛司令便和我一同上路。妹妹一直远远跟在后面，到我们爬上通往南召县的汽车，她在远处的土路上傻傻地向我挥了挥手。

语文和化学考下来，我的命运便已然确定。想来那道"窄门"里的宝藏是永远也不会属于我了。未来怎么办，痛苦不痛苦，像这样无聊的问题，我从来都不想。莎翁失妾，焉知非福——好消息接着就来报到：物理考试一结束，就听到有同伴说《最终幻想IX》已经发售了，也就是说盗版已经来到了南召县的游戏机房。

"听那些臭知识分子去倡导什么知识产权吧，我呸！穷人哪儿买得起正版啊！"牛司令说。

有道是天塌下来有铃木裕在撑着，还怕什么呢，我和牛司令只用了一瞬间便花掉20元从游戏铺里买到了一套盗版的《最终幻想IX》。

"周大人！我求求你了，你真打算回去了吗？明天还有英语没考呢！"

"还考个屁啊，能考上吗？除非瓜皮他们那帮尖子都死掉。"我抱怨道。

"可是……"牛司令开始动摇。

"好，我问你，甲、乙是周期表中同一主族的两种元素，如果甲的原子序数为x，那么乙的原子序数不可能是多少？"

"不可能是多少？你问我不可能是多少？"

"对。"

"a＋bi。"

"去死！我是问你当时选的什么，你选的不是C吗？我也选了C。然而，据可靠消息，正确答案是B：是x＋4。"

“你怎么知道？”牛司令脸色泛绿。

“瓜皮告诉我的。”我说，“你错了，我也错了。整张化学试卷，这是咱俩唯一可以指望拿分的命根了吧。现在，咱们完了。”

牛司令看着我，我也看着他，随后我们取了书包，一同走向车站。

4 个小时之后，月亮已经挂上了天空。

“没关系，”我说，“考不上大学可以读自考嘛。好啦，别难过啦！”

妹妹把头埋进我的胸膛。

“嗨，小华，你哥哥自己都不当回事儿，你又何苦……”

“你给我闭嘴。否则我们的交情就到此为止。”我转过头恐吓牛司令。

“……”

“小华，好啦，快别伤心了，咱们来看看《FF Ⅸ》吧。”

我抱着妹妹哄了一阵，便要她一起观赏刚刚买到的大作。

华丽的开场音乐响起，妹妹便从我的臂弯里探出脑袋瞧我有预感她一定会非常喜爱这一代最终幻想——虽然 8 代没有像 7 那样博得她的称赞。随后我们开始四处寻找攻略，终于从乡里的网吧下载到一份剧情介绍。

打通这个游戏的时刻，就是我正式决定要去北京读自考的那天晚上。妈妈千辛万苦，赔着老脸借遍了七大姑八大姨，凑出 3500 元学费，有一回我看到妈妈差一点就给三姨跪下。

“啧啧，你这是要折我的寿啊……快别来这个……”

“那……妹子你就行行好……”

“喂喂……我不是跟你说了我们没有吗？”三姨夫终于忍不住从屋子里冲出来，挡在三姨面前，“我们没有钱你叫我怎么给你啊？你这个人怎么这个样子呢？有没有告诉过你我们现在没有钱？”

“我……”

“你这个人怎么还不死心，你快算了吧，好吧？”三姨夫向妈妈拱起双手，“算我求你，快走快走快走……”

“二姐，我们真的拿不出来啊……”三姨也为难地说。不过妈妈转身离开的时候，她还是违心偷偷施舍了 300 元钱。

然而这离民办高校的要求还差 1000 元。妹妹把平时从衣服的补丁和床边的卫生纸上省下来的零钱全盘托出，一分一角地查到了 200 元，于是我们都开始打 PS 的主意。

“虽然是借的，”我解释道，“蓝帝其实也不打算要了。”

“真的吗……可是……”

“没关系。咱们就去卖了它吧。反正《FF Ⅸ》咱俩都通关啦！其实呢……就差下个月的《勇者斗恶龙》了。”

要妹妹离开她最心爱的《最终幻想 IX》，怎么也不好出口，然而我们一家三口实在想不出什么别的办法。

“那……那好吧。”

“小华，”我摸了摸妹妹的头，“等我回来的时候带给你更好玩的游戏吧。”

“那……你说话要算数啊！”

“当然。明年我带你去蓝帝那里玩《最终幻想 X》。”

“10 代？不是还没有公开吗？”

“明年铁定会出，不过是会出在 PS2 上面吧，那样的游戏机只有蓝帝才买得起。”我说。

我们兄妹俩又专程跑到南阳去卖掉那台 9001 型的 PS。老板说机器已经不成样子，而且激光头又面得无以言表，最多给 500 元。

“大哥，有没有搞错？我几个月前才在你这里买的机器，1200 元呢！按照 RPG 游戏里的折价规律，怎么也得给 600 元吧？”

“500。不卖就算了。现在 PS2 都出了，谁还跟 PS 玩命。”

“可是，大爷，我们……”

“这样吧，算上所有那些软件和配件，550 元。不能再高了。”

“哥，就这样吧，剩下的钱回去咱们再想办法，你别跟他争啦！”

“唉……好吧。”

向老板让了步，我感觉到一种作为男人的无能，非常不舒服。回家的火车上，我们兄妹俩把卖得的 550 元数了好几遍。

“想什么呢？”我用手指刮了刮妹妹的小鼻子。

“嗯……没什么，剩下的 250 元怎么办呢？我……”

“呵呵……”我苦笑着说，“我去找蓝帝借吧。”

我知道蓝帝一定会借给我。只要我开口。

“你……算了吧，我想想办法，你什么时候走呢？”

“下个月 21 号。”

“嗯……到时候我一定给你凑齐。”

“不用你了，”我用双手托起妹妹的脸蛋，“蓝帝一定肯借给我。你别瞎忙了。”

“你……你刚刚卖了人家的 PS，还要……”

“没关系。我了解他。我决定了，你不用再想那么多啦！”

我搂起妹妹，一直到火车开进了云阳车站，我们都没有感觉到炎热，倒是妹妹后来不知为什么突然哭了起来，让我感觉到她的体质弱极了。

快要开学的时候，4500 元终于凑齐。我向蓝帝借到了 500 元，临走时给妈妈留下了 200 元。

那天晚上 10 点，我们来到火车站，南阳开往北京西的 196 次列车还没有进站。我拎起行李掂了掂重量，妈妈的眼圈也红了。

“多吃点饭，看看你瘦的，要照顾好自己，好好读书。”妈妈说。话音一落，她就拿出了手帕。

“哼！考不上大学就别上呗！”随同来送行的三姨终于忍不住开口，“哼，借那么多钱，什么时候能还得起？读什么自费，渣子怎么能成气候……别以为谁还指望你光宗耀祖啊……”

“谁说哥哥不能……”

“小华，别顶撞三姨！”妈妈的手帕从脸上拿下来，顺便训斥了妹妹一句，她脸上的皱纹因为渗进了眼泪，在灯光下更显得深刻。

妹妹闭上嘴不再说话，过了一会儿，她拉起我走到一边。

“哥哥，我……”妹妹好像有什么事情瞒着我，不肯说出来。

“怎么了？”

她突然扑到我的怀里哭了起来。

“小华……你看你又哭了，我不是说过我死不了吗，过年放了假我就会回来看你啊。好啦，快别哭啦……看看三姨在笑话咱们……”

“哥……”妹妹哽咽着说，“我……我舍不得离开你啊，还有……你……你能照顾好自己吗？”

“哈哈，放心吧，”我拍着妹妹的背说，“我还当是什么事儿呢，放心，你老哥我吃不了亏。”

“哥……你……你……为什么不找一个女朋友呢？”

"我吗？别逗了。我又不是没有试过。班上的那些女生早被预定光了，剩下的都是多用户共享型，长得太谦虚尚且不说，感觉也不怎么稳定……"

"上次你不是说喜欢那个姓王的女孩子吗？……连表白的勇气也没有，活该你找不到女朋友……"妹妹顽皮起来。

"勇气？嘿，你大哥我缺的可不光是勇气，还有很多其他的东西呢……如果我有硕士文凭，如果我有新台币，如果我有汽车有洋房，勇气呢，自然也就有喽！"

其实我也很佩服诸如牛司令那样的"惜花之人"，所谓"东成莲花坛，西就寒茗巷；晓看红湿处，花重玉女帐……"便是他这情场统帅昔日的风流一幕，当然这样的玩笑可不能当着妹妹开。

火车的汽笛声打断了我和妹妹的说笑，妹妹把一个纸包塞进我的手里，嘱咐我一定要等到开车才能看。我笑着答应了。

火车启动的时候，站台的灯光似乎也黯淡了许多。汽笛一响，妈妈便隔着车窗指向我的背包，要我记得里面放着一瓶水，口渴时便取出来喝。妹妹消瘦的脸上挂着泪珠，不停地向我挥手。

"早点回来啊。"

从她的口型我读出了这句话。

这也是我的记忆中妹妹最后一次站在我面前说话吧，到今天我才知道那次分别是多么值得记忆。纸包里面是500元钱，看到那些钱我的心头就一阵刺痛。不安稳的感觉陪伴着我到了北京，来到北航自考班。

Shit, Too late。当我看到那些刻苦努力的正式生走向主楼自修的时候，我就这样对自己说。

当我还在胡作非为、止步不前的时候，有些聪明人已经跑得很远了。据说学历的差距可以把人们分为两个部分：懂事的和不懂事的。但无论如何，我还是开始了努力学习。

几个月的我时间里，我从书本上学到了总线结构，虚拟内存，DMA传输，中断响应……我开始懂得德生的PL757A收音机里面为什么要使用74LS138集成译码器，开始向专业的程序员学习书写标准的C语言源程序。

我从宿舍的老兄们那里学会了操作WINDOWS NT，学会使用OFFICE和FLASH，正当我开始注意到OOP（Orinted-Object Programming）的优点，准备学习面向对象的编程基础时，小舅给我打来了一个电话。

……

"你是个杂种。"

"我吗？"

"对。你给我重复一遍。你说：'我是个杂种。'"小舅显然正在气头上。

"好吧，我是。"我说，"出了什么事呢？"

"我问你。那2000块钱你弄到那里去了？"

"什么2000块钱？"

"你装什么蒜？就是小华给你的2000块钱！"

"花了。"我停顿了一下，"所以我是个杂种吗？"

"对。你知道不知道那钱是干什么用的？"

"我……好像……不太知道。"

"混蛋！你怎么就给花了？我真想劈你两耳光。"小舅喊了起来，声音很大，寝室里的老兄们都转过头来。"那两千块钱本来是小华她做手术用的！"

"什么？手术？什么手术？"我大吃一惊。

"你……你是真不知道还是装蒜？小华是溶血性贫血，去年冬天就已经很严重了。她一直瞒着你吗？对，应该的，你这个窝囊废物，告诉你也没用。我留下钱就是给她做手术用的，要不是当时我急着要去办你舅母的户口……嗨！你这个糊涂虫啊！"小舅不知说什么才好。

我感觉自己像是被奥丁的斩铁剑劈了一下，浑身一颤，抬起头望去，脑袋顶上也没有显示"DEATH"字样。

"小……舅，你是说……"

"嗨，别说那么多了，小华现在……已经……确诊……是……白血病，哼，今天早上下了病危通知。我看……她也快要支持不住了，你……你这个不争气的废物……你快给我滚回来。"

"小舅，你……不是胡说吧……妹妹她……真的……"

"你快滚回来！别放那么多废屁。"

电话被挂了。

"怎么回事呢？"同舍的老兄们问。

"我……好像……似乎……的确是个杂种……你们以为呢？"

"我们认为不错。可是，究竟发生了什么事呢？"

"我……我居然……做出……那样的事来……我……"

"你到底做了什么事啊？你有强奸野生动物吗？"

"什么？我……我没有……"我抬起头想要否认，却正好迎上兄弟们关怀的眼神，心里不由得一阵难过，"嗯……我可能要离开一段时间啦……多谢你们的……关怀。"

我魂不守舍，晃晃悠悠走到电脑跟前，在大家惊诧的目光下关闭了正在DEBUG中的VC++6.0，然后开始收拾行装。

我从北航东南门坐375到西直门，然后再换乘地铁来到北京站。钻进火车，我搓着手告别了冰冷的北京城。

14个小时之后，火车停在熟悉的云阳站，我扛着包裹走下车来。没有人接站，入冬的寒风吹得我直发毛。按照小舅先前的指点，我来到了乡镇卫生所。

五十七，五十八，五十九，六十……

输液器的滑轮调节得还算合适，正好每分钟六十滴。

我静静地等待着妹妹苏醒过来。

也许妈妈刚刚来过，病床边的小柜子上摆放着一些水果和发蔫的西红柿。

妹妹的脸色白得可怕，好像才被死神吻过的样子。她瘦弱的手臂上缠着一段松弛的白色纱布，下面插着注射器的针头。

我轻轻放下行李，为她盖紧了被子，这样一点响动便惊醒了她。

"哥哥……哥哥……是你吗？你……真的回来啦？"妹妹想要起身抱住我。

"别动，别动，你别动，我回来啦。"我用双手按下妹妹的肩膀，示意她躺好。"唉……我……我真是……没脸……小华，你……你干嘛要瞒着我……那个……那些钱……"

"别说那些啦！"

"可是……"

"哥……其实……你还记得卖掉PS回来，在火车上我……哭过吗？"

"记得。"

"那个时候我就知道你拿钱买了游戏机……"妹妹用红肿的眼睛看着我。

"呃……是吗？你……怎么……知道的？"

“咱俩去南阳卖掉游戏机那天……你跟老板侃价的时候说漏了嘴呀。”

“……”

“哥……”她的嗓子有点沙哑。

“嗯。我在这儿。”我握住妹妹的手，“你怎么样了？妈妈呢？”

“妈妈也病了……她在小舅那里……她还……”

“好了，我知道了，一会儿我去看看吧，”我打断妹妹，从口袋里掏出两个水晶玻璃制成的磨砂透明的小玩偶在她眼前摇晃，“喏，这个是《最终幻想Ⅸ》里面的杰坦，这个呢，是《莎木》的女主角玲莎花，你还没有玩过Dreamcast上面的游戏吧？《莎木》其实很棒的……这两个小人儿是我们同学从香港带来的。喜欢吗？”

“喜欢。”妹妹清瘦的脸蛋上现出幸福的笑容，她伸出胳膊轻轻接过两个水晶玩偶，将它们紧贴在胸前，“真好看……哥，你……你知道吗？我……活不到明年春天啦……”

“胡说！快别说这种傻话，你怎么能……”

“你才说傻话，是医生告诉我的。”

“医生？哪个医生这么没口德，简直是一派胡言，你告诉我，我去……”

“好啦，你看……你……还是老样子，一点也没长进……哥……你也比从前瘦啦……你说……北京好玩吗？”

“北京？还可以吧，就是比较冷。小华，你会好起来的。到时候我带你去玩。”

“是吗？什么时候啊……哥，我真不想离开你。”

“哎呀，你又说昏话，小华，我告诉你，像白血病这种小毛病其实有很多治愈的例子，据现代医学研究表明，越是晚期越好治。比如在北京呢，我们宿舍就有一个姓韩名磊的哥儿们……”

“哥，你就别编故事哄我开心啦，从小时候你就……你就……嗯……爱给我讲故事。”

“你……我……小华，你为什么不早点打电话告诉我呢？”

“我怎么没打？你忘了十·一那天晚上吗？”

“十·一？”

对……我记起来了，那天妹妹是给我打了一个电话。

……

“有事吗？”我问。

“嗯……没……什么事……我……没事就不能给你打电话吗？”

“呵呵，当然不是，最近家里怎么样呢？”我眼前浮现出妹妹嘟起小嘴生气的样子。

“家里……都……很好，哥，我真想你，你能不能提前回来啊？”

“要请假才可以。你急什么，还有两个月就过年了！”

“那……那时候，我就……”

“就什么？就嫁出去了吗？”我取笑道。

“讨厌！你……”

“你要真是特别想我的话，我可以请几天假，不过我们自考生这个月末就要考试了……”

“那……那算了吧……哥，你努力读书就好了，我就等着你过年回来吧。”

“嗯，这就对了。到时候我带回去好东西给你。”

“说话要算数！”

“我说话一般都算数。”

“好吧，那……再见啦！”

“嗯。多帮妈妈干点活。妈妈身体很不好，我这里你不用担心。这么晚了，快回去睡吧。”

“好……好吧。我等着你啊。”妹妹说，

我挂掉电话，便继续和大家联机砍起《DIABLO Ⅱ》来。

……

“就是那次电话吗？”

“对。”妹妹说，“9月……26号我就确诊了，是白血病的晚期……我回到家里想了好久，以后那么多好玩的游戏我都玩不到了，我越想越难过，然后就哭了好长的时间……妈妈也劝不了我。后来……我才知道哭也没有用，然后……然后……我就特别想你，想要你回来陪我过最后这些日子……给我讲那些游戏的故事……然后……我就跑去给你打电话啦。”

“是……是这样……你……在哪里打的电话？”

“在红阳兵工厂。”

“哟——”我咬破舌头，打了一个机灵，我就怕自己会落泪。我可不能哭，要不然妹妹一定会陪我难过。

从我们家住的平房到红阳厂少说也有10里山路。妹妹只是为了跟我说两句话吧，当那么多难以承受的痛苦陪伴着妹妹在日落后空荡的柏油路上寻找电话亭的时候，她在北京的哥哥却正专心玩着局域网络游戏。

“哥……”

“怎么啦？”

“我……有点……头晕。我……”

“好好休息一会儿吧。我去打点开水。”

“不——你别走，我要你陪我说话，我才不要喝水。”妹妹从被窝里面伸出插着输液器的左臂，摸索着抓紧我的手。

“还是喝点水吧，你……”

“哥，昨天晚上我做梦，就梦见我变成了《最终幻想Ⅸ》里的达佳公主。”

“是吗？看来你要嫁给那只猴子啦！”我轻轻拍着妹妹。

“你胡说，杰坦才不是猴子。”

“那他怎么会有尾巴？”

“我……不知道，可是，反正他不是猴子……”妹妹显然也弄不清楚杰坦究竟算是何方神圣，不过她连做鬼脸的力气也没有了，只是紧紧攥着手中的水晶玩偶。

想来那个心地善良的黑魔导士又是谁呢？他们好像都是被那些邪恶的地下工厂制造出来的。那么多萍水相逢的角色，被命运牵扯到一起，在幻想的世界中共同成长……7代的波澜壮阔，8代的浪漫潇洒，9代的温馨精致，都在妹妹的心灵中留下了美好的回忆。

估计远在东洋彼岸的史克威尔公司永远都不会想到，他们为本土人民精心创造的游戏剧情曾经深深地打动过中国乡村里一个贫病交加的女孩子的心。

“最近的消息说，明年秋天发售《最终幻想Ⅹ》呢。”我又拾起话题。

“是吗？可是我玩不到啦。”妹妹闭上眼睛说。

10代又会讲述一个什么样的故事呢？PS2的表现力会让最终幻想达到一个崭新的高度吧，我可以期待，但是妹妹呢？

“那我替你玩啊？”我鼓起勇气说。

“等你……玩到了《最终幻想Ⅹ》，嗯……明年冬天……给我上坟的时候……你一定要讲给我听啊！要不到时候我托梦给你，你讲给我也可以……”

“那你不如直接去找坂口博信呢。”

“不，我要你讲给我听……”

“好吧。”我说。

妹妹憧憬了一会儿，又昏迷过去。

我放开她的手，站起身走到窗口。夕阳把它的橙红色光芒撒进这间小小的病房，撒在妹妹枯瘦的身体上，撒在病床白色的褥单上和氧气瓶的压力表上。窗外的老杨树不时地摇落下几片枯叶，让风送往更高的天空，向接纳斜阳的小山谷飘去。

很多年以前的一个秋天，就在那个小山谷上，一片枯叶飘落在我手中的橘子上面。我吹跑枯叶，剥开橘子送给妹妹赔罪，可是她却扭开头不吃，于是我一掌下去，打在妹妹的屁股上，妹妹吃痛张开嘴，我顺便将一瓣橘子放进她口中。妈妈笑起来，爸爸也还在……那些日子不是挺快乐吗？我还不知道自己这样没用，那时候多幸福啊！那时候，谁还在乎有没有什么PS呢？可是生活着，生活着，成长着，不知道在哪一刻，那些日子就突然一起溜走了，被无数复杂的欲望取代了。它们哪儿去了呢？是啊，什么时候不见的呢？早知道这样，就应该把它们压在一张双面双层DVD中珍藏起来。

一个医生推门进来，为妹妹拔掉输液器。我看到7号针头和带着血色的棉签从妹妹的被子下面抽出来，便想再如从前那样问问她痛不痛，可是看着妹妹衰弱的样子，又不忍再逗她讲话。

医生离开的时候告诉我，妹妹没有多少时间可以活了，妈妈则因为肺部感染得了结核病，下不来床，正在小舅家里喝草药。

不是说天塌下来有铃木裕给顶着吗？昨天我还这么认为呢。但是现在天真的塌下来了，却必须要我自己来扛。

接下来的几天里，妹妹已经不能说话了。她沉沉地睡去，有时也会醒来，便在迷迷糊糊中张一张口，像是要把梦中的情景分享给我听。我平静地守候在妹妹的身旁，感受着曾经跟我如此接近的灵魂慢慢离开我而去。在几个月之前还活泼可爱的妹妹，转瞬之间死亡就来到她身旁，让她独自艰难地呼吸着生命之中的最后几口空气……



腊月初九，下雪了。雪花铺天盖地，四处纷飞。

妹妹终于没有支撑到她17岁的生日，没有看到今年冬天的初雪。

门外的水井辘轳泥瓦房，远处的田地果园小山丘，都被纯洁的白色覆盖。天黑了，天又亮了，我就那样坐在门口的小木凳上。雪下了又停，停了又下，被北风吹起一片片白雾，纷纷扬扬四散在空中，捉弄着我空洞的心境。冷气袭来，夹杂着一丝哀伤的气息，轻轻割面而过，吹痛了我的脸庞。这样的感觉，在记忆中就像母亲的辛劳，像妹妹的坚强，从来不需要想起，永远也不会忘记。

在我手中拿着的是一叠卖血的收据。一叠。周华，女，16岁，静脉抽取，45cc……

我终于回想起来，每月一次，家里的油盐酱醋都会多出那么一点点；每月一次，我都会得到妹妹“积攒”下来的几块被我用来购买盗版光盘的零用钱；每月一次，我的书包里都会出现一本我在她面前曾经提到过想要拥有的参考资料。

而妹妹用自己的血液换来的那些诸如《高中物理解题题典》之类的辅导书，我当时却一看就心烦，一读就头晕，不用等到那些试题向我知识的伤口上洒盐，我早就将它们扔进了废纸箱。

“……我的课本很多，我的知识很少，我在高一化学课上得罪了李国献……”这首被我改编自《中产阶级》的歪歌儿在那些日子里曾经传遍了全校，连妹妹都听说了。

最后一张收据后面的化验单上指出妹妹的血浆大有毛病，于是一个医生便拿着血液样本来到我们家要求“退货”。正巧老爸那天喝得酩酊大醉，闻言二话不说便将妹妹按在地上施展辣手，揍得死去活来，光是第二天布裙上洗下来的血迹便惹来派出所的怀疑。那可是爹他老人家临走之前的大手笔。周末我回家的时候，妹妹就只是在我的怀里哭个不停，两个警察登门调查，还以为是我干了坏事。

翻箱倒柜，妹妹为我花费的心血早已不见踪影——记得8月离家之前她还帮我卖掉了所有高三使用的书籍。现在我眼前只剩下一份南阳教研试卷，里面夹着一张划得不成样子的电脑光盘。看到这张CD-ROM，我便想到了头一次带妹妹去乡里玩电子游戏的那天。

妹妹见到的第一部电子游戏，不是FC的《超级玛莉》，不是MD的《光明力量》，不是超任的《皇家骑士团》，也不是PS的《最终幻想》，而是一款普普通通的WIN95平台下的计算机游戏——阿猫阿狗。

那天的游戏经历是妹妹记忆中第一次因为欢喜而落泪。

我眼前的这张印刷着“阿猫阿狗”的游戏光盘便是随后从机厅里买到的。虽然妹妹到临终也没能拥有一台电脑，然而她的眼中，看到这张光盘便会回想起最初的感动。

拿起这张光盘，我走出家门，掩上院口的柴扉。

妹妹的骨灰被埋藏在村南口果林下面的荒山上。

一个小小的土包，一棵小松树苗，一个戴着红帽子的雪人儿，现在又加上了一张损坏的CD-ROM。小华啊，你愿意永远睡在这里吗？

“你一直期待着我能成为一个真正的男子汉吧？你一直期待着我能考上大学，衣锦还乡吧？你一定希望我能照顾好这个家，照顾好妈妈。

“小舅说去年冬天你就已经病得很重了，看起来那么热爱生活的你一直在独自忍受着很多痛苦吧，而我却给蒙在鼓里，然不知。那天晚上，当你知道我高考砸锅的时候一定很伤心吧？你为我做了那么多，我哄你开心的时候还什么都不明白呢。

“满打满算，你在这个世界上只活了17年。对于一个女孩子来说，17岁还是捉蝴蝶的年龄呢，书上说蝴蝶的生命非常短暂，就像流星；而且又那么脆弱，比鲜花还要脆弱——可是它永远活在春天里。你再也不用为了我忍受病痛和牵挂啦……而我，却一定要带着这些悲伤活下去。我看我还能忍受得了，你说呢？我一定要做出一番事业来，给他们看看。到时候，你会因为有我这样的大哥而骄傲吧？

“再过几天就是年三十儿啦，你说今年该买点儿什么炮呢？过了大年，照我看，时间一定不会跑得太慢。明年你18岁生日的时候，我就来这里给你讲《最终幻想X》的故事，我想我一定会有办法看到它，你可要保佑我。咱们一言为定——对了，等我挣到钱，不如就买一台PS2来祭奠你吧！呵呵，这可是咱俩之间的秘密，不

许告诉别人。那么，你放心睡吧……哥哥一定会再来看你！”

晨曦中飘散的雪花不久便填满整个世界，淹没了我插在雪地上的光盘。我提紧手里那包开给妈妈的中药，静静地转过身，走向回村的路。我知道，无论我随后走向哪里，大雪最终都会覆盖掉我从前的足迹，在妹妹的坟前留下一片永恒的，没有斑点的，纯白色的回忆。

后记——

2001年7月21日买到游戏，我第一个找来的朋友便是周煜。

当我为周煜连接好PS2，将《最终幻想10》的DVD-ROM放入光驱的时候，他又提到了上面这个真实的故事。随后他说他对这部游戏很满意，相信周华也会喜欢。

“When I started Final Fantasy X, those old memories just came back clearly to me, as they melt the distance away …”他在信中说。写这封信给我的时候，周煜已经是专业英语八级水平。

当结尾祈祷之子的梦境破碎，女主角尤娜扑向泰达虚幻的身躯时，周煜就慢慢闭上了眼睛。他说他和妹妹可能本来就该生活在两个不同的世界中，当梦和现实出现交集，他便同妹妹一起度过了不足十七年的岁月，如今，妹妹又回到了他的梦中。

我和周煜，和牛司令都认识十年了，从小时候玩烟盒弹玻璃球，到如今一起做软件工程，我便是故事里的蓝帝。那一天周煜跑来找我，要我赐给他两个大耳光，要大的，还要狠。我莫名其妙跟他一起跑到医院，才知道原来周华早已身患绝症。当医生撤掉供氧装置，熄掉病房的灯，周煜一个人蹲下来，独自摸索着对他来说是迟到的悲痛。而他的妹妹，这个善良的农村女孩子，在生命中的最后一段时光里，独自一人坚强地承受了所有的痛苦，为了让哥哥长大成人，她耗尽了自己的生命。

两年以前，我只是一个小小的程序员，走出学校没几天，刚刚听说C# 的传闻，每天都要写代码，准备考试认证。我不懂得写作,我想我也不知道该怎样讲述我印象中的周华……两年以来，这篇文字被我写了又改，改了又写，投稿给杂志，无数次被退稿。两年之后，终于有机会把我生平中最佩服的女孩子的故事说出来给大家听，在WORD XP中敲出上面那些文字的时候，我确实感觉到了编算法时从来也没有过的激动。

以上算是后记。

栾 东

二零零二年七月七日

于 北京航空航天大学

写给一个人

文：小千寻

> 我的读后感：想一想高中往事玩玩游戏机，看一看我的理想还埋在土里 ：） 游乐儿

序幕

2002年3月19日，上海，大雨。我在雨中抱着我买的第一本《游戏机使用技术》（4 月A），脑子里想到的只是现在诚已经登上了飞机，随着雨流下的还有咸咸的泪水的味道，于是几乎是在嘴边触到咸味的同一时刻，我做了人生中一个重大的决定：以后我会买下每一期的《游戏机实用技术》，为诚，为我……

Now Loading...

诚现在在澳大利亚的墨尔本，我却在中国的上海。诚走之前说好给我写Email的，等了半天却是在校友录上的一句话：DC，别忘了帮我买《游戏机实用技术》。我不能肯定我自己的心抖得多快，我很激动他第一个提到我，却失望为什么他除了想到让我帮他买这本杂志之外没有其他，诚，你这个大笨蛋。

诚曾经是我的同学，打了一手好游戏。我一开始只是对他能生活在游戏界十几年却依然保持1．5 的视力佩服得五体投地。熟了之后才发现，在别人眼里不是很出众的诚有着很可爱的个性，友好，善良，甚至，很单纯。女友感叹：现在这样的男生已经不多了。我却固执地认为，凡只真正喜爱游戏的男生才能够如此单纯的。

舆论是不允许女孩子在初中时候碰游戏的，到了高中也一样，但有些女孩子是不甘心只生活在动漫世界里的，于是便无可救药地爱上了本不属于自己的生活方式……

Push Start Button

初识诚是在军训，休息时我听到身后有几个男生在讨论格斗游戏，事实上，我很喜欢格斗中的TERRY，便回头说：我很喜欢戴帽子的TERRY呢。自然，有男生开始大呼小叫：你也玩游戏?（习惯了）我只好告诉他们其实我也挺喜欢《FF》系列，然后那个大呼小叫的男生便开始茫然地望着我（后来才知道，原来男生中对游戏概念只限于街机和格斗的不在少数）突然，一个声音狂喜：我也喜欢！于是，我记住了这个狂喜的声音的主人——诚。

在学校我只能装作乖乖女，当老师的好班长，考年级里的第一，没几个人知道我灵魂深处的“邪恶”所在，我倒是经常偷偷地听诚和班级中的其他玩家讨论游戏问题。我发现，如果按玩家等级来分的话，诚是属于达人级人物（而我，应该是一只菜鸟，还是“幼”级的）。后来诚有阵子换到了我的后座，便更证实了我的想法。

诚玩游戏玩得应该不是一般地好，至少在我眼中，诚是第一个彻头彻尾的玩家，我过去觉得像这样的玩家只可能出现在游戏杂志上。诚的出现让我觉得这个世界变得很不真实了（原来世界上真有这样厉害的玩家存在），跟着诚我也渐渐知道，原来游戏可以玩到这样的境界的。

我喜欢看诚打游戏，他是住校生，总是把PS啦DC啦搬到学校接教室里的电视玩，我知道这不但算是不合理地滥用公物更是严重违反了校纪校规，但我还是愿意冒着被抓住后可能被免去班干部甚至团委委员的危险看他打《SONIC》，（他第一次玩《SONIC》，让我以为这个人是神）他惟一玩得不怎么样的就是格斗游戏，不管2D或是3D的都玩得不太好，他说要不是听说我还算喜欢看格斗游

戏，他是连带也不会带到学校去的，尽管如此我还是缠着他要他打KOF用TERRY给我看（我是个很任性的小女生）。我最希望的就是诚把机子带去学校，这样我就可以玩到许多因为我买不起主机而无法玩的游戏。我第二希望的就是诚把好游戏都打通了让我看记录，这样我就可以看到许多因为我自己打不好而看不到CG的游戏（我实在是很任性）。

女友说我只知道玩游戏所以不像女生不懂得什么叫浪漫，她们搞错的是，事实上在游戏中有足够多的浪漫所以我才不愿相信在现实中也存在那个所谓的浪漫……

Any Button to Return

按普通的小女生的标准，诚和我是不可能发生什么所谓的故事的，我们之间只是像朋友一样的说笑，谈谈共同的爱好，没有什么环境可以渲染，没有什么气氛可以创造。但就是这样的友善的生活，使我过得很开心。我很感谢上天能让我喜欢上游戏，又让我认识了诚。

诚虽然也买许多杂志，但最喜欢的杂志是《游戏机实用技术》，后来我便一直问他借来看，他总是很宝贝地说不许弄坏不许弄折不许弄脏不许外借之类的话。第一次我问他借便要他带好几期，他骗我说太重搬不下来，结果是我平身第一次冲到了男生寝室，红着脸抱着一卡车的（我们班级里用来形容数量的量词）《游戏机实用技术》回教室，自然他的室友都用对异形般口气说：你……也看这书？不过除此之外我还看到诚看到我冲进去后的吃惊的可爱的表情（赚到了）。我在班级认了另一个游戏玩的很好的男生当师傅（就是不认诚，气死他），我捧着那叠杂志对我师傅说，我现在开始要认真“学习”了。

诚总是喜欢把我最喜欢的死神高达画得很傻，于是我就赌气在ALPHF中把他最喜欢的HEERO扔在一边，必要时只用自爆，心里承认HEERO很有型，自己也喜欢得很。后来他要出国前我们讨论到他英语名字问题，我问他会不会还用VINCENT这个名字（不用怀疑，就是《FF Ⅶ》中除CLOUD之外第二傻的VINCENT）他说不一定可能会换一个名字，那我说你就叫HEERO吧，反正你也喜欢在大冬天学习HEERO只穿背心的说（真的，只穿背心）。他为此再次“晕倒”（他经常因为我花痴理论晕倒，比如我会问他为什么《HARRY POTTER》中那对双胞胎要叫不一样的名），好在他晕倒的样子很可爱，就像他为模仿CLOUD把一个巨大的可乐瓶子带到学校里来一边哼“噔噔噔噔噔噔…”一边挥舞得满教室都是水时被劳动委员抓住时的样子一样可爱。哼哼，谁叫你模仿我的偶像，下次再让劳动委员抓你（我是班长嘛）……

进了高中我所有的绰号都是诚起的，因为我每天都营养很好地带上一个白煮蛋到学校，于是诚便叫我“鸡蛋”，我起先不高兴，诚就告诉我说《FF Ⅸ》的主角的绰号也是“鸡蛋”，我虽然不愿意让别人觉得我也有尾巴，但想想也许叫“鸡蛋”也不错，就随他就叫了。于是后来便经常听到后座传来“鸡蛋，我昨天在听‘异度装甲’的带子，音乐好棒”、“鸡蛋，我昨天让TERRY被KO了好几回”当然我生气他又让TERRY输掉了，但也挺喜欢听他叫我“鸡蛋”或是“DC”。（因为我的中文名字开头缩写就是DC，但绝不是DREAMCAST）

有一次我问他，如果地震了，你家这么多机子，只允许你抱一台，你会抱哪个？他说，应该是DC。我顿时脸红，虽然知道此DC非彼DC，但还是下意识地脸红，就是那时我发现也许对我来说诚不只是游戏爱好上的伙伴。我不敢承认是什么，因为我认为这对一个玩家来说，是一种“罪恶”，特别是对像诚这样除了游戏其他都是绝对单纯的男生来说。

后来，诚说，他要出国……

后来，我在他告诉我们他要出国的消息的一刹那，意识到了我其实只是希望他留在我的身边……

Please Wait...

诚走之前，我到游戏专卖店去给他挑礼品。我在店门口徘徊了很久才鼓足勇气冲进这家我已熟得不能再熟却没进去过一回的游戏机专卖店（爱好游戏使我总是在这家店门口转悠，但女孩的矜持让我一次也没成功进去），脸涨得通红跨了进去，装作对正在演示的《PSO》一窍不通（其实那个人打得不一定比我好）轻轻地问老板：有没有游戏周边的礼品我可以用来送人。BOSS拿出一大堆东西，然后用“洪亮”到整个店都能听见的声调问：“送男生，是吧！”（天，我的脸当时一定可以去用来烧水了，我发誓再也不去这家店了），最后，我买了一只《FF Ⅷ》的杯子，因为要是送手表太露骨了（情侣对表耶），送打火机更不可能（我不喜欢男的吸烟，更不愿意诚去吸烟）。女友后来说，其实杯子是送不得的，送杯子是“送一辈子”的意思，不过我才不管诚是不是知道送杯子的含义，在他被允许带出国的20公斤的行李里有这只FF Ⅷ杯子，我已经很满足了。

最后一天诚在学校里的日子，他带去了PS2，晚自习上得很晚，我却还是留了下来，说好看他玩《FFX》的，我却要求看开头动画，他没反对，虽然我知道他自己已经把开头动画看了N次（N大于5）我知道他也非常想在最后玩一把PS2（因为他不能把机器带出国）但他还是静静陪着我看。可惜的是，我还是没能把这段动画看完整，漂亮的尤娜我也没能欣赏得仔细，因为在动画的后半段，在被泪水润湿的模糊的视野里，有的只是诚而已。按女友的话说，像这样的夜晚是很容易发生点什么的，可是我没有勇气，看来我是永远不能学会浪漫的了。

If I only could be strong, and say the words I feel…

诚说，他很喜欢《EYES ON ME》，他说他是因为喜欢《FF Ⅷ》才喜欢这首歌的，我没告诉他其实我很喜欢王菲，因为我怕我告诉他后他就不再唱了，并不是他唱得好听，而是因为诚在唱这首歌时十分认真，这份认真是平时不多见的。后来诚走后，我会不自觉地唱这首歌，我发现，原来我自己哼这首歌时也是十分认真的，也许诚哼歌时的认真是因为对游戏的执着，而我的认真，却是因为思念的缘故……

有一部韩剧，剧情不清，只记得在结局时，男主角说：“分手以后，不要难过……也不要在马路上哼忧伤的歌曲……这些……都让我来做。”诚，也许你自己不知道，认真时候的你，是带点忧伤的，忧伤并不适合你，所以，你可以认真，但是忧伤，还是让我来背着好了。

……

Whenever said my words, wishing they would be heard. I saw you smiling at me, was it real or just my fantasy…I kind of liked it your way, how you shyly placed your eyes on me. Oh, did you ever know, that I had mine on you…

……

最后记得问起过诚的生日，他只肯告诉我他是和SQUALL同一天生，后来我知道了SQUALL原来是8月23日出生的，于是，我的人生中又多了一天需要纪念的日子……

Game Over or Continue...

日本游戏海报鉴赏



偏执狂：这是小编十分喜欢的一则广告，乍看让人感觉是像素不太高的DC照片，（“DC”解释详见封三）颇具生活感。炸弹人一家四口正兴致勃勃地玩着PS2版的《炸弹人赛车》，还穿着专业的赛车服呢！看，炸弹人爸爸因为太投入了，身子已经歪向一边，十分生动，我想不少玩家都应该有这样的经验吧。“温暖的家庭、在一起”，多么温馨的场面啊！呵呵！

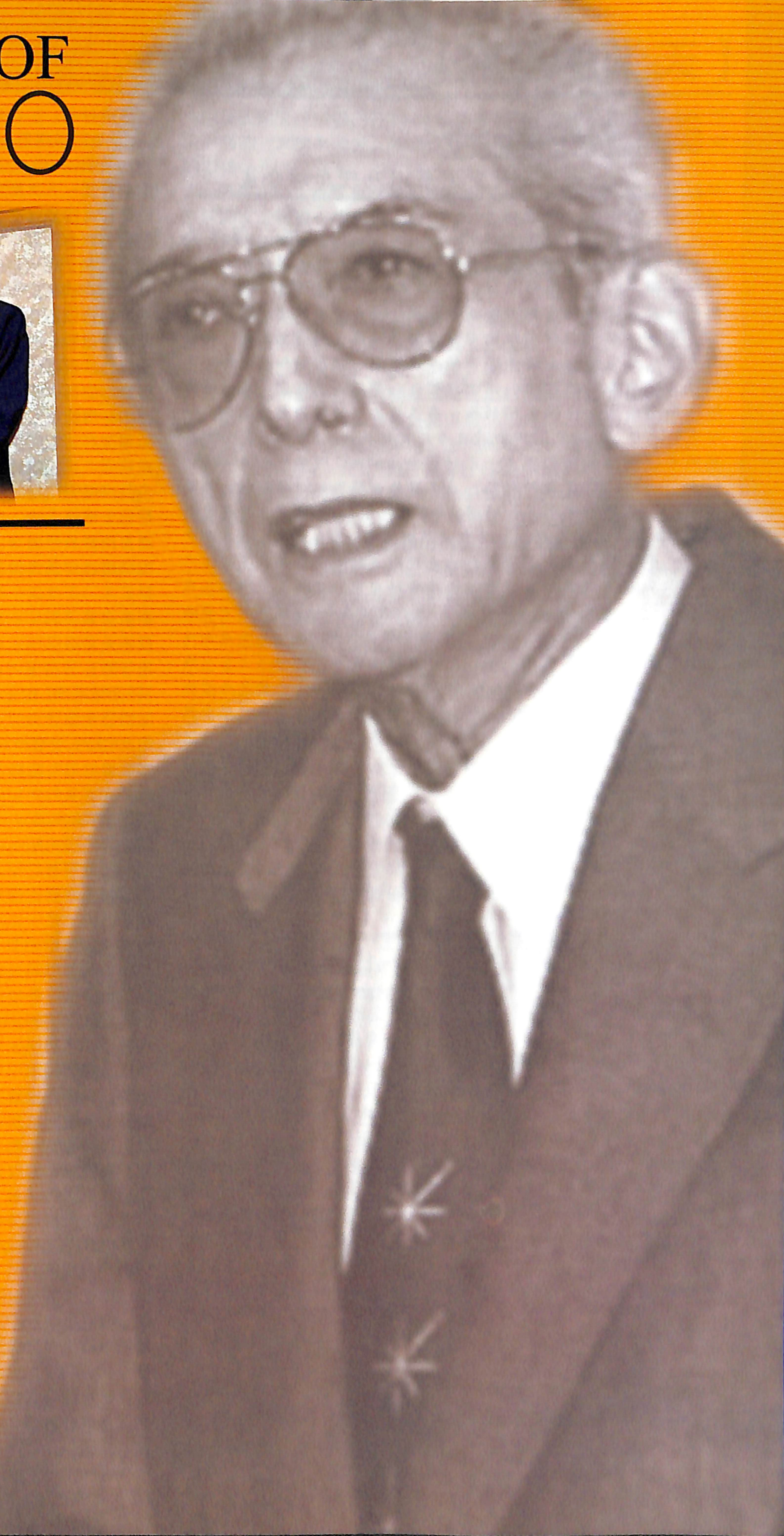
THE HISTORY OF
NINTENDO



天人之书

『次时代游戏主机是什么？我一直不太清楚。以软件为主导的游戏市场，也许「次时代」这个字眼并没有什么实在的意义……』

『消费者追求的是从游戏中体会到独创的乐趣，因此才会买下游戏主机。这个道理，我们从过去一直到将来都不能有片刻忘怀……』



天堂的圣经

——任天堂发展以及理念综合谈

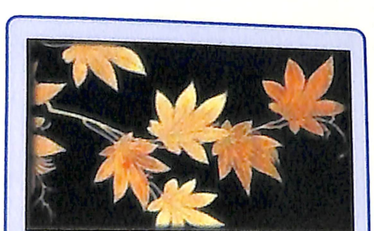
文：Hansir
编：陌生人

前些日子，笔者观摩了一所职业学校的多媒体制作课，顺便翻阅了学生们所使用的教材，在这本名为《多媒体设计与实践》的高等讲义当中，笔者惊异地发现了两个熟知的英文名：ATARI与NINTENDO。整个教材的概论部分深刻地表达了作者的意图，那就是使那些刚刚接触多媒体制作的人认识到：只有熟知此学科的发展历史以及必要的理论知识才能够进一步深入的研究，这一点恐怕适用于任意一位做学问的人。而在这本书的理论部分则重点提到了ATARI（资深玩家不会对这个厂商陌生，在NINTENDO的FC在中国大陆盛行以前的很长一段时间内，ATARI研发的ATARI5200一直是游戏迷所憧憬的对象）在多媒体领域所做出的贡献，被誉为“美国电子游戏之父”的诺兰?布西内尔在1972年主持研发的《PONG》已经被永远载入计算机发展的史册，其重大意义就在于它是第一个实现了以电子游戏作为表现形式的电子交互式多媒体产品。而后，笔者在“多媒体在教学中的应用”这一章节中又发现了NINTENDO的名字，其中叙述了NINTENDO在1980年与荷兰著名厂商PHILIPS合作推出了一套教育用多媒体投影器材，关于这套设备的资料现在已经无从查找，但是从这本专业的教科书上可以很清楚地了解到NINTENDO从70年代开始已经进入多元化发展的阶段。在现如今的业界当中，也许有一部分专业人员还是习惯于把一般的游戏作品以“日式”和“美式”来划分，这也就毫无疑问地证明了日美两大游戏体系的存在，那么ATARI与NINTENDO无疑又成为了两大势力的扛旗人，如果说ATARI曾一度成为北美游戏的霸主，也是整个电子游戏体系的先驱，那么NINTENDO也就无可厚非地成为电子游戏发展的航标，同时也确立了其在电玩史上不可替代的位置。提起NINTENDO，往往使人有一种“不知从何说起”的感觉。的确，电子游戏发展至今，无论从任何一个角度来分析，这个厂商都要算是一个奇迹……

一 天堂的“史前纪”——山内家的兴衰

天人之书

看过相关报道或者一些任天堂历史的人大概可以了解到，NINTENDO在进军电子游戏产业之前一直是以生产纸牌和一些玩具之类的东西作为主要业务的，其实这只是NINTENDO在1969年正式成立游戏产业部之前所涉及到事业的一部分，在一部西方人撰写的权威游戏发展史当中，作者用如下的语句描写道：NINTENDO进军电子游戏市场只是其百年历史当中的最后一刻，在这之前NINTENDO所创下的奇迹与辉煌绝不可以简单地归结在电子游戏这个范畴里面。到底这个具有百年历史的企业蕴涵了怎样惊人的治世哲学，又是怎样从一个手工作坊最终成为如今世界五百强企业之一，这一切还要从任天堂的名字说起……



1889年，在京都成立了一家名为“任天堂呼卖”的纸牌生产厂，公司的名字很具典型，充分代表了东方人的哲学观点，任天堂即“谋事在人，成事在天”。这家小厂的老板就是后来第一任任天堂总裁：山内房治郎先生，因此我们也可以称任氏为“山内氏“，他在当地是一位艺术造诣平平但是口碑甚好的雕刻艺术家，他的家境不错，上辈曾经留给他很大一笔财产希望他能够将家族传统手艺——木制雕刻传下去，可是由于自己在雕刻艺术方面并没有什么独到见解，又加上在那个时候社会大众对这些传统手工艺品的兴趣减弱，所以他觉得如果继续干下去的确很难有发展突破的机会，经过再三考虑以及朋友的多次建议下，山内决定把他当时已经稍具规模的雕刻店扩建并转型为“任天堂呼卖”，主要业务是经营日本人喜爱的花牌，在当时称为”花札“。在艺术上并无甚建树的山内却具有机智的头脑和一般商人所不具有的冷静与判断力，在这个一开始只有十几个员工的小公司当中，老板山内房治郎的威信逐渐确立，公司的业绩也逐年攀升。在这个阶段的日本，传统手工业的萎缩已经使许多像任天堂呼卖这样的小公司面临破产，但是山内超乎寻常的想象力促使他们在这场危机当中逆流而上，山内过去的职业只是雕刻师兼一个小店主，而他在那个时候就有个很奇特的想法，如果将雕刻在木制品上的图案，包括日本传统人物，风景，花纹等统统雕刻在一副花札上面，那么通过这些东西就可以使普通的花牌销量大增，正是这样一种全新的概念才令任天堂的花札风靡了好一阵。后来公司的规模资产渐渐扩大，正是这个时候无声电影已经渐渐开始流行，山内曾经不惜重金买了其中一些著名角色的使用许可权。在稍后的时间里，在任天堂的纸牌上也出现了许多西方著名作品中的角色。从1907年开始，日本国内西洋风蔓延，政府也实行了全盘西化的政策，“任天堂呼卖”也正是在这个时候抓住有利时机再次大捞一笔。当时的日本国营企业“日本专卖公司”掌握着全国商品输出的流通网，尤其主营烟草和花札。通过交涉，任天堂的产品开始通过“日本专卖公司”向海外输出，获得了良好的经济效益。他们生产的西方人喜爱的扑克牌和占星牌一度在市场竞争中获得全胜，随着公司规模的逐渐扩大，看着自己所创立的这个不起眼的小公司一跃成为了国内知名企业，山内在兴奋之余也不禁略有伤感，自己眼下已是垂暮之年，手下的得力干将虽不在少数，但是他却始终没有物色好自己的接班人，能够将自己的事业延续下去的人。其原因有二：第一，当时公司虽然已经具备了一定经济实力，在产品行销方面也确立了一套完整的方案，但是就目前的状况来看，如果公司此时易主，那么山内刚刚在公司中确立起的威信将不复存在，新上任的接班人也暂时无法取代他的位置。第二，山内虽说是个很开明的企业家，但是他头脑中的家族观念和保守思想却成为了他一直举棋不定的主要因素。在维新前后的日本，人们的正处在思想斗争与变革阶段，但传统的伦理及道德观念仍然占主导地位，山内家族本来是个艺人家庭，在这样一个特殊体系当中的最基本制度就是：家族中任何可以作为生存手段的手艺或者技能只传给男性后代，或者入赘到本家的上门女婿，而这上门女婿还要心甘情愿的改姓这个家族的姓氏……在当时的日本，一个堂堂男子如果真的做了上门女婿一定会被大多数人看不起，所以有许多日本传统手艺都因为这条禁令而失传。老山内此时的烦恼正在此处：膝下无子的山内在创业中也不得不寻找这个“甘为人下”的上门女婿……

终于有个叫金田惜世的年轻人做了山内家的上门女婿。老山内在高兴之余也在观察这个年轻人，通过他的了解，这个年轻人虽然资质平平，但是却踏实肯干，并且有着比较清醒的头脑。最让他满意的是在这个年轻人身上还可以发现“尊师重道“的传统美德，正所谓师徒如父子，虽然做了上门女婿，但是另一方面也使这个年轻人体会到“入室即为真传”的含义。金田惜世在改名


◀1930年任天堂营业所的门面……

为山内惜世后，于1929年成为了任天堂第二代领袖。此时的任天堂已经在日本国内声名显赫，他们除了经营纸牌和一些玩具以外，还转入房地产市场，在1930年，京都几块最具商业炒作价值的地皮被任天堂买下，尤其是京都东山地区的黄金土地被任天堂收购，惜世并没有将它转手卖掉，而是在这里建起了本公司的四层办公大楼，把过去的小作坊式的工作车间彻底抛弃，在众人的注目下，任天堂公司的招牌赫然屹立在繁华的东京商业街上，在随后的几年当中公司的知名度逐渐提高，业务范围也相应扩大，在一份当年的资料中可以找到任天堂呼卖的名字，而在上面可以清楚地发现当时其在同类产品中的占有率在80％以上。正是由于任天堂初期稳定的发展，才让这个纸牌企业奠定了雄厚的基础，为今后的发展铺平了路面。1933年会社改名为“山内任天堂”，1947年成立名为“丸福”的子公司，主要生产占星牌，同时企业体制向现代化靠拢，公司内部出现了各阶层内人员激烈竞争的局面。任天堂这些传统商品直到今天都固定出现在其商品目录中，而且今天的任天堂仍然是国内第一流的纸牌花札制造企业。

在任天堂呼卖这个品牌逐渐火爆起来的同时，山内惜世也隐约意识到一场空前的经济危机即将来临，而这次所波及的范围绝对不仅仅是手工业和中小企业。果不出他所料，1931年开始，日本经济大萧条，许多工厂被迫关闭，工人失业更是随处可见，在这种情况下，山内还是将自己的公司重新调整，成立新的开发部以应付市场的变化。家家有本难念的经，而山内家这本经就是下一任接班人的问题，惜世与山内房治郎的女儿结婚多年却始终不见儿子落生，眼见自己的三个女儿渐渐成人，惜世只得死心，重走岳父大人的路——找个上门女婿。惜世的长女喜美聪慧漂亮，在她成年以后嫁了一位国内知名雕刻家，此人名叫稻田鹿之助，他是个聪明有余而冷静不足的热血青年，由于稻田家的父母比较开明，也能够接受西方“男女平等”的思想，稻田最终成为了山内家的第二位上门女婿，并且和喜美在1927年生下了山内氏真正的嫡系正宗，取名为山内博，当时还没有卸任的老当家山内房治郎先生喜出望外，认为这次稻田真是为山内家立一奇功，从小就开始对山内博施行严格的教育，5岁的山内博自然不会明白自己为什么会在这么小的时候就失去了大量一般儿童都有的游戏时间，然而正是这一番幼年的教育，锻造出了山内严谨的作风。而到了山内惜世的风烛残年，几乎所有任天堂员工包括稻田的妻子喜美都认为任天堂新一任的接班人非稻田莫属，但是生性怪异的稻田却根本没有信心以一个企业家的姿态加入到自己从前根本没有接触过的行业，但这个时候他的妻子并没有发现这个现象，依然幻想着丈夫的将来，还经常说一些激进鼓励的话，这下反而使稻田的精神防线彻底崩溃了，他无法想象将来——已经有几十年历史的基业将毁在他手上，终于有一天……稻田离家出走了，这件事情发生以后，惜世虽能够对稻田的举动予以理解，但这绝对不等于原谅，他一方面规劝自己的女儿喜美，另一方面也下定决心一定要让自己的外孙继承遗志将任天堂的大旗扛下去，此时的山内博才13岁，正在读京都大学的预科班，得知父亲出走的消息后，他出人意料地没有伤感，也许正是这种幼时带来的打击才促成今日的山内有着“铁腕”般的手段。也许天意安排他们父子重逢，心里愧疚至极的稻田还是回来探望自己可爱的儿子，但山内博并不感觉到兴奋，而是对父亲的恨意更加深了一层，认为父亲是个彻头彻尾的懦夫……稻田在1954年郁郁而终，那也是山内博一生当中少有的一次放声痛哭，毕竟这世间的亲情当中蕴涵了非同寻常的力量。

任何一个人都需要父亲和母亲的爱，但当1940年第二次世界大战爆发的时候，小山内已经到了入伍的年龄，他没有父亲的关怀，更得不到精神已经接近崩溃的母亲的照料，而这个时候他又到了入伍的年龄，如果那个时候他真的当兵并且去了前线，那么也就不可能有今天的任天堂，或者说今天的电子游戏，好在他的祖母委托关系，才勉强将山内博的名字从征兵名册上划去，之后便以“预备役”的身份被安排到兵工厂工作，一边学习技术，一边思索着自己的理想。不客气地说，山内先生的很多想法以及许多应用在电子游戏当中的制作理念都是在那个时候诞生的。1945年的山内博已然成人，战争结束以后他进入了东京的早稻田大学学习法律，而这一年他的外祖父山内惜世还强撑病体主持“任天堂呼卖”的工作……已经有了几年工作经验的山内博在那个时候已经对形势有了大体的了解：日本在1945年战败以后，经济跌落到极点，人民的生活水平在一定程度上倒退到了日本维新以前，在众多娱乐行业的老板纷纷撤出资金而转投一些基础行业的同时，山内家的“任天堂呼卖”却以不变应万变的战略方针成功地在危机中生存，1947年底，公司的财政报表中负债记录为零，这已使得很多比它大得多的企业羡慕不已，任天堂呼卖不但没有受到战后经济萎缩的影响，而且还在这一阶段扩大自己的厂房，增加产品数量。山内惜世虽然已经上了年纪，有些日常事物都要由手下的得力助手或者女儿来分担，但他仍旧保持这比较清醒的头脑，他很清楚日本人固有的根性：“好赌，敢搏”，这一点也是整个山内家族所有成员的共通之处，无论是山内房治郎，山内惜世，还是如今已经领导NINTENDO半个世纪之久的山内博无不体现出这一性格。根据这一重要特征，山内惜世所制定的“以不变应万变”的方针就发挥了威力，他们很清楚在任何条件下，纸牌这种最基本的赌博工具都会保持很大一部分稳固的市场，这个时候其他厂商的退出与纷纷转业也无疑为任天堂提供了更有利的发展机会。在1948年的时候，任天堂呼卖的新厂房在东京郊区落成，而此时公司的员工也超过了千人。


◀三代勤勉，百年坎坷。无论任天堂将自己始终定位于玩具厂商的理念是否能被所有消费者接受，现在的三大厂商中，历史和文化底蕴也确实以任天堂为先。

1949年底统计的数字：本厂生产的纸牌在日本市场已经达到90％以上的占有率，有些新产品已经渐渐开始销往海外，与许多知名大企业合作的同时，任天堂的名字也深入人心成为日本本土一个新亮点。

……1949年的一天，山内博突然得到消息，对自己恩重如山的外祖父惜世病危，当时还在念书的山内博心急火燎的跑到外祖父面前，祖孙两人在病床前的一次长谈彻底解除了老山内的顾虑：这个继承人他找对了。在临终前，老山内匆匆忙忙地替外孙操办了终身大事，山内博娶了东京都一个富家的小姐，新娘名叫稻叶美智子……不久，任天堂第二代领袖山内惜世先生辞世了。

1949年底，年仅22岁的山内博成为任天堂呼卖的第三代总裁，从此便开始了他奇迹般的创业史。

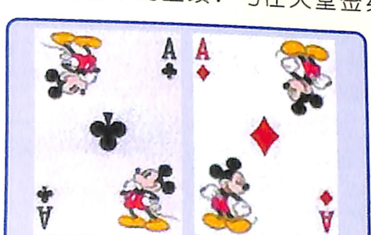
二 举步维艰的伟大开拓——前期发展中的NINTENDO

就在任天堂呼卖公司易主的前夕，老当家山内惜世先生在病

床上做出了一个足以令所有任天堂员工以及媒体瞠目结舌的决定，那就是：新任的任天堂总裁山内博先生上任以后，所有在公司内的山内家族成员将无一例外地被解雇，这个爆炸性新闻在整个公司内传开了……由于山内先生还没有去世，新总裁还没有上任，那些愤愤不平的山内家族人只得先静观事态的发展，在老山内去世的第二天，新总裁山内博即宣布：根据祖父的临终指示，所有山内家族的员工，包括一些部门的总管都要离开公司，公司除了给这些人一些额外的金钱补偿以外，甚至连原因都未做出解释。知道内情的人只得叹气惋惜，而那些不知原委的人却还在抱怨惜世这个老家伙在临终前也不留点阴德！

其实作出这个决定并非老山内的主张，原来在祖父病危的时候，山内博曾经在病榻前苦苦哀求祖父答应他做出这个决定，原因是：只有把现有家族中的人从公司统统清除，才能够树立起一个年轻新总裁的威信。老山内此时已经病入膏肓，但是有着敏锐目光和机智头脑的他并没有完全糊涂，听外孙分析得不无道理，老人家最终决定替外孙办这最后一件大事——由自己承担这个骂名（从今天的角度来看，他这一举动与日本传统的武士道精神似乎背道而驰，倒是与中国古代道家思想有着某种相似）。正是这种不寻常的举动可以印证出山内博在经营方面的过人之处，日后的任天堂在游戏业上的发展，也几乎缘于山内博广开门庭、大量重用非家族成员的经营理念，这在家族概念无比突出的日本，无疑是比较罕见的。山内博终于顶着来自各方面的压力上任了，而满怀信心且手段异常毒辣的他本想上任后借助上辈留下来的基业再接再厉，进一步扩大业务，但是当他第一天坐到办公室，接到第一份公司文件的时候却傻了眼……

在这个时候，任天堂呼卖的一些老客户纷纷找上门，要求解除过去与老总裁签定的合约，不再购进任天堂生产的纸牌。山内博心里再清楚不过了：一方面，许多业务掌握在那些被解雇的老员工手上，他们一旦离开公司，一定会使用报复手段对公司造成不利。另一方面，公司处在危机时刻，许多老客户都想借这个机会给新老板来个下马威，以便今后向厂家索要更多的优惠。在这种大敌当前的情境下，有着另类眼光且才华出众的年轻总裁锋芒毕露。他曾经对一家很大的批发商说道："贵公司如果要解除以前的合约我们无话可说，那就请便吧，希望以后我们还有合作的机会……"言语随意口气平和，但其中无名的力量和自信却更让人留心。面对这样的回答，这家公司的负责人立刻紧张起来，他原以为这个刚上任的新总裁会满脸赔笑地哀求不要解除合约，但是眼前的情景是他事先没有料到的，最后的结果自然是和解。这家在东京最大的批发商已经向新老板投降，那些更小一些的零售商就更不敢造次……问题在逐渐解决，公司的财务状况也得到了改善，1950年底，刚刚执掌"任天堂呼卖"一年的山内博就突破了祖父所留下的业绩：与任天堂签约合作的厂商（包括有直接业务往来的企业）达到40家（山内惜世时期仅为19家）。手下的员工也开始意识到自己的老板并非一个毛头小子，而是一位有着敏锐洞察力，资质超过前两代领袖的旷世奇才。1951年山内博把公司更名为"任天堂纸牌娱乐公司"，舍弃了"呼卖"这一俗气且带有乡间小贩味道的名称，将公司大楼搬迁至高松町，而此时公司的业务也逐渐向极度贫乏却有着广阔空间的玩具市场渗透，1951年山内博又在公司成立新的玩具开发部门，专门负责玩具的



调查与研制工作。1953年，任天堂首次采用塑料制造扑克牌，这一试验性的创举迅速得到了回报，塑料作为制造扑克牌的材料也因为任天堂而成为主流。

在不断拓宽业务的同时，山内还是总结前辈留下的成功经验：企业要立足必须有立身之本！1956年山内赴美考察，在参观了美国最大的纸牌制造企业"US PLAYING CARD"之后，山内深切感受到什么才是现代化的管理，什么才是现代企业多元化的发展道路。任天堂的本钱就是他们经营多年的纸牌市场，只有将自己赖以生存的这块市场稳固，才能够进一步求发展，那个时候的任天堂已经占据了纸牌市场90%以上的市场份额，但是山内发现了一个对公司发展极其不利的现象，那就是：与任天堂合作的商家大都是祖父在时的"老关系"（当时日本的商形式主要为批发、分销、最后才是零售，所以一些大的批发商成为了厂商以下的第二东家）而这些老客户也在用冷眼时刻观察着山内这个新任领导的作为，他渐渐地明白，真正到了公司逐渐衰败，最终油尽灯枯的时候也是因为墨守成规，一贯因循守旧而造成的。所以，当时已经接近而立之年的山内博准备大刀阔斧的改革了，首当其冲的就是公司的产品。

此时，美国迪士尼公司的卡通片已经进入了亚洲一些国家，当时引发的一场风暴自然不必叙述。顷刻间，本来就受西化思想影响的日本人又一次被美国人占据了大脑。1959年，山内博的机会终于来了，他一直希望能与迪士尼公司搭上关系，进而扩大自己的领地，而这一年他终于实现了这个愿望。任天堂与迪斯尼签定了长达两年之久的合同。在取得迪斯尼卡通形象使用权后，开始推出"迪士尼扑克"，而且在宣传方面采用了大量电视广告和平面媒体地毯式轰炸的方式，使日本国内男女老少都记住了这套不一般的扑克，大卖形成必然。任天堂第一次大力投入广告宣传获得了空前的成功，日后任天堂独特而有效的市场宣传手段在这时就已经初步体现。1962年，任天堂股票在大阪证券交易所正式上市，股价迅速上升至900日元左右。借着这一段的业绩，任天堂开始尝试进入其他事业。爱情旅馆、出租车业、童车、食品等等，都有所触及。世事无常，随着日本经济危机的到来，任天堂诸多副业都受到了挫折，而在公司主业的扑克占星牌方面，也因为国内市场达到饱和而使任天堂业绩停滞，任天堂股价也从900日元直线下降，让山内顿生"娱乐商品开发天堂与地狱只是一念之差"的感触。他开始在思考什么样的商品才能相对受到长期的欢迎，什么样的商品更易于跟上时代的步伐。这个时候，有一个厂商的英文名字也进入了山内的脑海，那就是ATARI。

在美国卡通片与卡通手工制品越来越多地进入日本的时候，山内博发现了一个他从未有过概念的东西——街头娱乐器。当时美国ATARI已经成立，主要业务就是经营一些大众性的电子产品和娱乐设施。起初投放市场的有该公司生产的"打碟"系统，这是个在今天看来不堪入目的游戏，简单的说就是利用机台上的摇杆来操纵与屏幕上反色的小方格，因为当时技术的原因，目标在屏幕上移动的速度慢得出奇，显示屏幕也只采用了当时算是很先进的12英寸黑白灰阶显示器，在没有投币系统诞生的那个年代，这种设备就被放置在一些规模较大的酒吧和商场内并且由专人负责收钱，虽然这种游戏存在着很大的缺陷，但即便是这样，它仍然吸引了绝大多数年轻人与好奇者……当时山内做出这样的分析：这种设备有着极大的缺陷，但是却能够受到一般大众的欢迎，究其原因就是在日本本土上还从未有人对这种娱乐系统有过确切的概念，也只能简单地把它归结于电器一类。一般人只是在好奇心的驱使下才尝试这个游戏的，不过他估计这种系统的好景不长，

会在很短的时间内消失得无影无踪。一向有着充足自信的山内博没有想到，几个月过后，从大洋彼岸的美国又再次运来数百台“可投币式”的打碟系统，这种全新的东西彻底打破了旧有的模式而在市场中站稳……

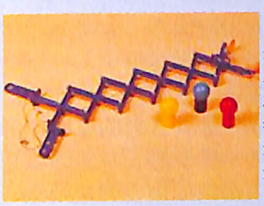
这下子山内博真的坐不住了，他一方面派人到那些大的酒吧和商店调查该系统的详细情况，派现有的人员到一些专业机构接受培训，学习电子游戏的基本理论。另一方面也在积极筹备成立一个电子娱乐部门。正当山内博满怀信心准备在电子游戏行业大显身手的时候，他突然意识到了一个很关键且带有浓烈感情色彩的事情：手下旧有的人员根本就对这个项目没有一点概念，他们都是多年生产纸牌的好手，但是有哪一个能在这个需要很强电子专业知识的职位上独当一面呢？办法只有一个，招贤纳士。

1966年，已经步入不惑之年的山内博终于要做这一件大事了。他除了在公司内部选拔有经验和理论知识的人才，还特别在媒体上登出广告，招聘有能力的年轻人，准备进军电子游戏市场，有些职位居然是一些部门的主管或者经理。60年代进入任天堂纸牌娱乐公司的横井军平先生就是那个时候开始得到山内赏识并重用的。

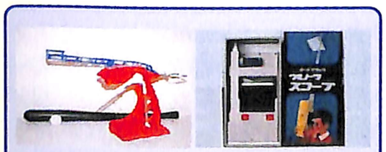


◀从某种意义而言，横井军平比宫本茂对任天堂作出的贡献更大……

1941年12月8日，日军空袭珍珠港，点燃了太平洋战争的导火线，二战进入新的阶段。在这样一个战火纷乱的年代，横井军平在京都呱呱落地。炮火轰鸣之中，年幼的军平沉浸在钢琴艺术之中，曲韵悠长，他的三个手足一一在战乱中丧生，幸存下来的军平却成为一名音乐、数学、自然科学方面都非常突出的理科天才儿童。小学时父亲给他买的铁道模型成为他儿时的最爱，受此影响，他的兴趣开始集中在模型和玩具上面，并且开始尝试自己动手制作简单的玩具，设计的智慧在这时就已经开始闪光。大学时代的军平在同志社大学工学部电器工学系度过，1965年毕业后开始四处就职，命中注定他的选择只能是京都的花札制造企业任天堂。刚进入任天堂时，他只是负责生产流水线的维护，但工作之余用废弃零件制作的小玩具却阴差阳错的摆上了山内的办公桌上。“任天堂要成为游戏公司，请设计出商品化的游戏作品”，横井军平在毫无思想准备的情况下接到了这样一条命令……1966年一套名为“神奇手”的玩具产品（这种产品也曾经在80年代风靡中国，只是那个时候上市的同类产品经过了不小的改良，把过去的机械部分换为软性塑料制成的特殊装置）以800日元的售价投放市场，取得了近120万套的销售成绩，成为本公司年度最佳产品。横井军平接下来两个作品“神奇棒球”和“神奇镜”也分别以1480日元和2980日元的售价推出，销量全部过百万。山内博敏锐的目光感觉到了这个年轻人所具有的巨大潜力，1967年以后任天堂成立了第一开发部，专门负责玩具和一些机械产品的开发，而负责人就是这位当时只有20多岁的横井。



◀横井“神奇三剑客”之一，一拳弹出任天堂一片天空。



▲横井的作品创意各异，但设计理念一脉相承。这在日后的掌机系列上也有了清晰地体现。

还有一位极为富有才华的年轻工程师叫做今西实司，他也是名牌大学工科硕士，而且比横井更早就进入任天堂的开发部门，但是山内一直把这个他认为有鬼才的年轻人“冷藏”起来，不予重用，以备将来能独当一面，而今西却以为老板看他不顺眼，只得埋头苦干获得老板的信任。但没有想到的是……1969年的一天，刚刚要离开办公室的今西得到通知，说老板有事找他，要他马上去老板的办公室，今西以为自己作出了什么劣迹而要被炒鱿鱼，但当山内博找到他并说明情况以后，今西吃惊地不知所措，原来山内直接任命他为任天堂电子游戏开发部的经理，由他带领一些专业人员来开发街头娱乐产品。他终于得到了自信，并暗地里下定决心不辜负老板对他的器重，他开始行动了，这一次可是动真格的……此时的横井已经被派到这个开发部任职，并且由今西直接领导，他们的工作就在这一年展开了。有了这两个人在电子娱乐开发部，山内才长出一口气并且时刻关注着他们的作为……

电子游戏是个风险比较大的行业。因为在之前的日本，并没有一家专门开发和销售电子游戏的厂商存在，任天堂这个绝对的“门外汉”只能依靠自己在经营方面的经验来把握自己的前进方向，在某种意义上它也成为了电子游戏行业中第一个吃螃蟹的勇敢者。任天堂的电子娱乐开发部成立以后，今西和横井便开始了他们在这个领域中的创业，他们首先派大量员工到那些大酒吧或者商店当中观察游戏者游戏时的情景，还花重金去那些商店或酒吧与老板洽谈，希望能给任天堂行一些方便，出售他们的这些机台，虽然这是ATARI深恶痛绝并且明令禁止的，但是在当时在相关法律法规还不健全的日本，加上任天堂的重金诱惑，那些老板最终松了口，答应卖出一部分机台，并且表示自己不承担任何责任。无论如何机台弄到手了，有着良好职业道德的今西和横井当然不会把这些东西仿制一遍然后上线生产，更不可能将别人的专利改脸换装刻上任天堂的商标，他们只想通过这些设备来了解电子游戏的基本制作理念，同时还学习了部分电路的布线结构以及相关知识。在这些电子系统的启发下，横井的灵感渐渐占据了大脑，他于1971年设计并且开发的任天堂第一个电子产品——爱情测试仪，其原理就是依据许多晶体管不同排列顺序，加上一些简单的电路控制组成的一个全新概念模拟机，想必玩法不用笔者多说，因为这种东西一直到前几年还在我国的青少年中流行，但是最后的结果大家也一定心知肚明。这种东西在那个年代的确具有一定的超前性，以至于街头巷尾的少男少女争相购买，任天堂的知名度再次攀升，股票也在这个时候上市，并且一路飘红。



▲这个商品几乎是酒吧飞镖的变体，注重生活的情趣，将其化入到游戏之作中去，这是任天堂作品一贯的优点。

在1972年，任天堂开始使用英文商标即“NINTENDO”，而此时又一个倾注着任天堂设计人员心血的投币式娱乐系统“镭射光枪”诞生了。这个时候的横井军平已经可以带领手下的员工独立开发电子游戏节目，虽然在有些时候还是需要一些技术支持，但是他已经能够很好地掌握游戏开发的程序、调试、维护等专业知识，并且萌生了一个很重要的理念：电子游戏一定会朝着娱乐性和便携两个方向发展。虽然在“镭射枪手”当中还没有运用到他这种理念化设计，但是这个产品一上市便使那些已经玩腻了ATARI游戏的一般消费者眼前一亮。他们同样在大商店和酒吧发现了这些印有“NINTENDO”标志的机台：眼前就似乎是一个模拟的靶场，周围用特殊材料仿制成如实地野外一般，面前就是游戏的操纵杆，在这样一个意想不到的机台前他们不由自主地去换

了游戏代币……这个节目的成功已经被经历过当年的人牢牢记住，同时山内和横井两个名字也使他们认识了“NINTENDO”这个商标。

1973年春，业务用大型娱乐设施“镭射设计系统”完成，世界第一个室内设计娱乐场所开业，无数青年涌入任天堂的镭射射击场，多家分店先后开业，任天堂在日本电子娱乐界的高速发展气势如虹。任天堂乘胜追击，追加大额投资意图获得最快的扩张速度。但随着第四次中东战争的爆发，世界性的金融危机再度席卷日本，任天堂再一次跌入低谷。射击场开始变得门庭冷落，巨额投资生产的资材得不到回收，任天堂出现了高额负债，一度曾经滑到了破产边缘。

在这之前，一直看着公司的巨大变化和业务范围不断拓宽的山内，脸上并没有一丝笑意，而是在不断的检讨当中寻求更广阔的出路，同时他也清醒的认识到：眼下这片江山打下容易，守更难……

三 扬帆远航——NINTENDO在美国

在70年代，有两个年轻人闯入了山内博的视线。这两位如今都已经成为了任天堂的头号人物，一位就是《马里奥》之父宫本茂先生，如今已经是任天堂的董事长和开发本部的部长。另一位就是山内博的贤婿荒川实，如今已是花甲之年的他曾经带领任天堂人在美国打下一片江山。先说荒川，他的家族早在任天堂呼卖的创始人山内房治郎先生发迹以前就在京都颇有名气了，当时东京几条商业街中黄金地段的产权都归荒川家所有，而荒川实的父亲更是把家族的事业发扬光大，1940年就已经在东京成立了专门的房地产开发公司，生意越做越大。幼时的荒川实总是一副少爷秧子的架势，无论出行还是上下学都有保镖陪伴，在这种状态下成长起来的孩子有几个能够懂得创业的艰难呢？但是当他进入京都大学的时候，小荒川竟然受到某件事情的启发开始发奋读书了，这一点的确令许多人不解。四年以后，他获得了京都大学工科硕士学位，同一年又前往世界知名的被许多人称为“北美工科帝国”的麻省理工学院继续进修并且顺利地拿下了硕士学位，拥有两个世界名牌学校的学历证书的他，推辞了许多大公司的邀请而毅然回国，准备干一番他向往以久的事业——证券分析师。在这个时候也是是天意的安排，他与漂亮大方的山内洋子在一场舞会当中相遇，当得知洋子就是鼎鼎大名的山内博的爱女时，荒川的心情顿时紧张起来。原来山内和荒川两家早就打过交道，而且对彼此还都有些成见：荒川家族出身贵族，又财大气粗，跟本看不起山内家这样一个以手工作坊起家的小角色。而山内博也对荒川家颇有反感，他认为这个家族只会靠上辈留下来的财产作威作福，根本不懂得什么经商之道。当洋子和荒川两人去见山内博表示要结为连理的时候，山内出乎意料地没有发脾气，而是与荒川这个年轻人攀谈多时。通过谈话山内发现：这个年轻人身上的气质的确与终不同，他不但学识渊博而且老练持重，自然就摒弃了以往的成见，而最后在表态问题上他没有作答，默许了……两人的生活还算美满，荒川的创业之路也有了一个被传为佳话的开端。

任天堂早期电视游戏系统



▲COLOR TV GAME 6



▲COLOR TV GAME 15



▲RACING 112

1970年，三菱电机向任天堂发出了共同开发电视游戏系统的邀请。在联席会议上山内提出了“必须开发彩色电视游戏系统”的意见。在洽谈合作之初，任天堂一直坚守“彩色”和“价格不能超过10000日元”（同时期其他厂商推出的电视游戏系统售价普遍在20000日元以上）这两条基本原则，并且通过努力说服了三菱。1977年，内藏6款游戏的彩色电视游戏系统“COLOR TVGAME6”正式发售，售价9800日元，在短时间之内销量便已超过100万台。其后又发售了内藏15款游戏的强化版主机“COLOR TVGAME15”，售价15000日元，也许是因为售价的关系，销量远远没有达到“COLOR TVGAME6”的程度。

1978年山内在参观了TAITO引起广泛好评的街机设施“SPACE IMPACT”之后，任天堂也开始进入街机事业。

1977年前后，山内已经准备把自己的游戏产品推销到美国去，与ATARI等厂商争夺市场，杀开一条血路。但他此时他左思右想也没有合适的人选去美国为他打开市场，造成他犹豫不决的主要原因是他对这名关键人物的要求过高：首先，这个人必须具有丰富的经营和管理才能，而且对电子游戏行业的规则也必须熟悉掌握，最重要的是，这个人必须是个“美国通”。由于事关重大，山内迟迟没有下决心。终于有一天……

山内博回家的时候正看见妻子刚刚挂上电话，还没有等山内开口，他的妻子喜美就告诉了他一个好消息：现在温哥华的女儿洋子和女婿荒川准备回国探亲了，他们上次回来还是一年前。山内这个时候感觉犹如一颗流星从眼前划过，在惊喜之余埋怨自己太糊涂：去美国创业的人选终于有了着落！荒川和洋子回到过内探亲，山内博专门找女婿谈了此事，但是山内并没有直截了当地问女婿有没有兴趣加盟到NINTENDO，机警的荒川实马上感觉到岳父找他的真正原因。当提出让他担任美国NINTENDO总裁时，荒川真恨不得马上答应下来，这对于自己是件多么刺激的事情啊！既可以放手干一番事业，又可以体会到做头号人物的满足，况且他对电子游戏这个行业也是向往已久，但是他看了看妻子的冰凉眼神，最后还是说：“岳父大人，我会慎重考虑的。”

洋子不希望荒川去美国的原因很简单，就是不想看到丈夫整日忙碌而不顾家庭，况且他真的成为了NINTENDO的北美总裁，那么也就是说他很有可能与自己的父亲翻脸，因为他对父亲的脾气是再清楚不过了。但是两人回到温哥华以后洋子才渐渐感觉到丈夫是个事业心极强，富有激情的男子，自己的做法未免有些自私，终于她对荒川说：“如果你觉得有可以发挥你能量的事业，那么你就去做好了，我会支持你。“

第二年，在荒川与岳父又一次见面后，山内博用严厉而带有调侃的语气说道：“这次不要拿洋子和我来开玩笑。”任天堂的新战略就此展开……

1980年5月，荒川带领着洋子和孩子来到了美国商业与文化的中心——纽约，开始他们的异国创业。他们首先在新泽西州租了一间小公寓，而后去当地的管理部门注册了任天堂美国分公司的名号，当一切简要手续都完成以后，NINTENDO在美国市场的业务才算正式展开，而公司的元老只有两位：荒川实和山内洋子。美国这个地方幅员辽阔，想要在这片土地上做一番事业实属不易，夫妇两人凭借着坚强的毅力，终于渐渐把NINTENDO在美国业务做起来。那个时候，他们每天都要去当地最热闹的商业街，还要不停穿梭于大酒店和娱乐场所之间，目的就是寻找美国人人喜爱的电子游戏节目和观察这些消费者的消费特点，他们发现：美国人的审美观点在一定程度上与东方人背反，甚至上在某些方面与东方人截然不同，他们喜欢比较激烈和刺激的游戏节目，如：射

击类，动作类。荒川实给岳父发回的第一份报告就明确指出这一点，他希望日本方面能够专门为他们成立一个“美式游戏”开发小组。山内对这份报告做了透彻的分析，认为荒川的话不无道理，随后便马上抽调一部分精兵强将成立了这个开发小组，并同时把在日本上市的游戏产品，源源不断地运往美国，虽然数量不多，但绝对能够保证品质。

精打细算的荒川在1980年12月迎来了自己在美国的第一对合作者，他们是西雅图的Stone与 Kulty，两个人合作开了一家速递公司，虽然业绩不佳，但是毕竟只有两个人与一辆卡车的家当也使他们能够勉强维持。而且他们过去曾经与NINTENDO有业务关系，两人曾经帮助山内以邮寄的形式推销任天堂的玩具，荒川来到美国，自然还会想到他们。经过商议决定，两人决定包下推销的任务，并且以兼职的身份在这个新成立的市场部里就职。有了两人的帮忙，荒川的压力自然减轻了许多，但是他时刻没有忘记岳父的教诲，时时刻刻瞄准了自己的对手。他们到达美国以后第一投放市场的任天堂游戏就是曾经风靡日本的“镭射枪手“，但是却出师不利，来自大洋彼岸的日本游戏并没有打动没有游戏者的心，由于种种原因，NINTENDO本部发来的游戏系统要在发货整整四个月以后才能达到纽约，就拿这个“镭射枪手”来说，本身销量不大的作品，在经过数月以后其商业价值肯定会大大下降，更何况像电子游戏这样要求“日新月异”的更新速度。这使得荒川实在经营方面陷入很不利的局面，两个助手也劝他马上向总部反映这一情况。在电话中，山内博并没有一丝同情的态度表露出来，只是说这主要是客观因素在作怪，东京到纽约本来就是地球上距离最远的两个城市，加上托运的手续十分烦琐，中途还要经过各地海关的抽查，耽误时间也是在所难免，山内还用强烈的语气刺激荒川，叫他振作精神：“问题出在你的经营战略上，不要把客观因素摆在失败原因的首位。”犹如冷水浇头一般的荒川被岳父一顿训斥后反而得到一些启发：如果能够将公司的地点转移到一个交通方便的城市，那么工作效率和一切运营将会变得好起来。就这样，1981年7月，荒川将美国任天堂分公司从纽约搬到了西雅图，这里不但是美国的西海岸，从东京出发乘坐轮船只需要九天就可以抵达，而这中间并不需要经过什么中转站。另一方面，他也考虑到在这里可以找到许多熟人帮忙，他在温哥华居住期间就有许多在美国西部谋职的朋友邀请他到美国来发展，这次他真的来了，而且还是肩负伟大的使命而来。

公司搬到这里不久，经好友介绍，荒川实认识了这为在当地有着极高声誉的大律师林肯（后来美国NINTENDO的资源副总裁），原因是公司需要一个法人代表出面注册一个当地的经营许可证，而这个机会也使得林肯开始了解任天堂。公司搬到西雅图以后，业务果然有了不小的起色。首先是积压将近3个月之久的“镭射枪手”终于清仓，另一方面，所有日本方面的新软件都能及时送到。

在这个时候ATARI和COLEK等美国厂商也开始盯上NINTENDO这个商标，因为已经有许多零售商和酒吧老板反映，一个来自日本的小企业所生产出来的投币游戏已经开始抢占市场。这种状态下，ATARI等当然不会坐视不理，他们所采取的手段就是加快新产品的更新速度，还与多家大的经销商达成协议，只经销他们所制造的游戏产品，但就是这种情况下，NINTENDO也是应付自如，他们积极参与一些社会活动，加大宣传力度。另外还别开天地，在邮购业务上做文章。顷刻间NINTENDO在美国的知名度猛增，游戏市场的占有率在1985年底达到了40%。销售额突破5亿美元。

在随后的几年当中，荒川还在朋友的帮助下搞起了餐饮娱乐等一系列与娱乐产业相关的时尚玩意，并且也取得了不错的成绩。

就在荒川在美国艰苦创业的同时，日本国内又引起了一场游戏风波，游戏市场的萎缩再次来临。而就在这个时候，荒川接到山内博的电话，说是马上会派一位颇具实力的游戏设计师到美国对他手下的员工进行培训。荒川没有在意这位设计员的名字，反而在电话中对前些日子从国内运来的新游戏“驴子刚”大为赞赏，说这是公司成立以来销售成绩最好的一个系统了，并要求岳父马上从国内调进3000台以补空缺。

不久，那个山内提到的工程师来了，而且还带了许多技术图纸，并说是奉山内博的命令到美国帮助筹划游戏开发部的，荒川实自然是高兴，但是他还惊奇的得知，这个年轻人竟是“驴子刚”的制作者，名叫宫本茂……

附录 宫本茂 田金物语



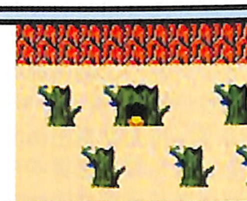
1

1952年11月16日，我在京都哭着掉到地面上来。我的家在京都近郊，你知道嘛，在我家的屋檐下面，长长的走廊连接着一个又一个的房间。我跑来跑去，我蹦蹦跳跳，就好像在迷宫里一样。

在我家附近啊，有山，有水，有田野。呼吸着新鲜的空气，坐在河边上静静的钓鱼，能够闻到泥土的芳香，能够体会到鱼儿上钩的快乐。不过，有一种鱼很可怕，尖尖的牙，哼，我最讨厌它了。



2



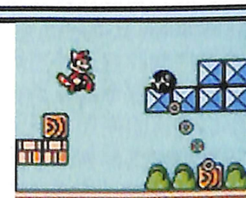
3

到山里去探险，总会发现一个个奇怪的山洞，黑黑的，让人害怕，不过又让我很好奇。真想进去找找看有什么宝藏。不过大人却要跟我说：“好孩子别去那里，很危险的！”……

后来啊，我们搬到了京都城里的公寓。没有了山，没有了田野，有花坛，有水管。那个时候我就一直挖着花坛里的土，看着水管里面，心里想“会有些什么东西在里面呢？”



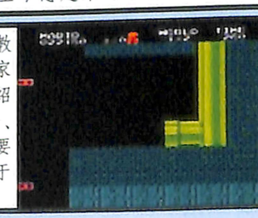
4



5

高中毕业以后，我离开了京都，去金泽市立美术工业大学就学。到现在还能记得，有一次去山上采风，山里人家的狗很凶，而且在断断续续的山道上滑了一跤，至今想起来都不自觉地后怕

大学毕业以后，我带着自己“教育玩具”的毕业设计，一心想进入家电业公司工作。从诸多的公司介绍上我注意到了任天堂，啊，光线枪、“神奇手”，我似乎预感到自己正要进入一个神秘的洞庭，去挖掘属于自己的宝藏……



6



Q: 你知道这几个游戏的名字吗？

四 从“家用电脑”想到的——FC创造的奇迹

在70年代末到80年代初这一段时间，山内已经感觉到自己经营多年的任天堂公司具备了一统市场的实力，这里当然是指日本范围内，在1969年公司成立电子娱乐部的10多年来，这个部门给本社带来的利益逐年增多，到了70年代末已经逐渐取代公司原有的主要业务：生产纸牌。电子游戏带来的收益使山内认识到：任天堂的大转型就在眼前！



这个时候的NINTENDO内部，已经分为两大部分：既电子娱乐事业部和原有的玩具开发部，电子娱乐部分又细分为四部分：第一组由资深工程师横井军平先生领军，专门负责软件的开发，包括程序员在内的40名左右员工都是摔打多年，在电子游戏业内有一定建树的精悍部队。第二组的领导者上村先生在如今也是业界名人了，这一组的主要任务就是设计硬件，包括主机以及相关的所有硬件规格。第三组则由任天堂内部和一些新招聘的计算机工程师组成，主要任务就是负责给前两个部门做补充，另一方面还要主动学习计算机行业的最新概念和技术。而在1982年又成立了第四开发部，领导者就是天才设计师宫本茂，而山内特别为这个开发部下达了任务，那就是：努力创造任天堂品牌的游戏。

在四个部门协作的同时，山内还向自己的心腹横井透露了自己的绝密计划：准备开发一套能够使其他对手望尘莫及的游戏系统。而他理想中的这套系统是具有与众不同的硬件规格和简单的软件开发函数库的新概念电子娱乐硬体，在山内的再三考虑下他决定把这个关系到NINTENDO命运的计划交由横井军平完成。

山内家是一个“敢赌，敢博”的家族，所有继承山内血统的人都有着坚韧不拔的毅力和冷静的头脑，包括荒川这样一个富家女婿都有着与山内家族类似的性格，早在美国任天堂刚刚站稳脚跟的时候，他就做了一件令所有任天堂人都为之振奋的事情：正在美国NINTENDO的业务节节高升的1981年，美国一家很大的企业找到任天堂，希望在这个时候买下所有任天堂的版权，如果交易达成，那么也就意味着任天堂在美国将成为一个十足的傀儡。但是当荒川听对方说出开价的时候，不由得一股凉气走遍全身，他简直不敢相信听到的这个天文数字！因为事关重大，当时还不能独当一面的荒川连夜向岳父汇报这件事情：山内在听到“卖掉”这个词的时候恨不得在电话里就痛骂荒川实，但是听到对方的开价，山内也楞住了，因为他真的没有想到在这个时候会有人愿意出如此的价钱买下这个前途渺茫的小公司。山内也一时没有了主意，第二天他召集了公司内的高层人员商量这件事情，大多数人的主张都是趁现在任天堂还在美国没什么名气，销售额又不大，就应该及时将它出手，谁知道今后会发生什么……但是山内却有着自己的看法，最终山内博将球又踢给了女婿。他在电话里作出了这样的答复：你是美国NINTENDO的总裁，一切生杀大权都由你执掌，公司到底是卖是留也由你决定。已经能够料到岳父心思的荒川早有了心理准备，在接到岳父电话的第二天荒川就主动找到了这家企业的负责人，并用委婉的语气表示：任天堂这块牌子无论在什么时候什么地点都是非卖品！

山内博这次的赌注可要比荒川所做出的决断还刺激十倍，横井也认识到这个项目的意义。所以他丝毫不敢怠慢，除了从他的第一本部抽掉出一部分人马专门负责硬件的开发以外，他还从第三开发部请来几位计算机工程师为其掌舵。在1982年底，一份有着特殊意义的蓝图诞生了，而任天堂给这套系统起了一个大众化的的名字FAMICOM，（FAMILY COMPUTER的英文缩写）这个名字也表明了山内在电子娱乐市场的野心：使每家都拥有一台，要让它像家用电器一样的普及。在接过横井的蓝图以后，山内向询问了一些开发情况以及人员的安排。最后突然提出一个十分尖锐的问题，他问横井：这套系统的成本大概是多少？横井思索了片刻答道：大概要20000日元左右吧。山内皱起了眉头，并用十分严峻的态度告诉横井：要把这套系统的上市价控制在10000日元以内（75美元左右），面对老板这样的回答，横井再一次愣住了………



◀电玩世纪最初最亮的曙光，在当时这台主机的先进性和任天堂为它所下的赌注完全可以媲美如今的Xbox。

开发FC的计划虽然在很早一段时间就已经始动，但是横井却迟迟没有把FC的具体规格敲定，原因主要是社内的一些计算机专家指出：计算机业的发展速度是一般人难以预料的，我们所生产出的电子娱乐产品当然也要基于计算机这个大平台之上，然后再做出相关的调整。而硬体中最重要的部分就是处理芯片，但目前的情况是：8位元的处理芯片虽然在市场上占主导地位，但是其发展空间不大，在两年以内就有被淘汰的可能。16位元的处理芯片已经问世，无论从处理速度还是在技术性能上都有大幅提升，但是致命的问题是价格。在1982年，一块TOSHIBA生产的16位处理芯片出厂价格就在150美元左右。最后经过横井的权衡考虑，他决定使用一个折中的办法：在这套硬体上使用双8位的处理芯片，一枚负责处理内部编写的特殊代码，另一枚负责处理声音和图象（FC的设计概念和现在大多数游戏主机不同）其他规格也由各自的负责人员开发完成。横井的理念在这个时候已经完全作用在这套硬体上：本社开发的游戏硬体在规格和技术上一定要使其他对手在一定时间内无法超越，所以他也就自然而然地忽略了成本因素。

当山内分析横井的设计思路的时候，他也明确的指出了他的看法与方案：我们的游戏系统应该有准确的定位，也就是说确定能够接受NINTENDO产品的年龄层。山内给出的范围是5致25岁。我们的主机只要能够处理我们所编写的程序和必要的图象声音就够了，不必要追求华而不实的附加功能。的确，在当时的日本已经有越来越多的厂商涉足电子娱乐业，而他们大部分都是盲目追求效益，想利用技术力彻底打败对手，在相关的资料当中我们可以发现，在80年代的日本已经又10余部规格不同的电子娱乐器在市场上出现，这里还不乏一些超重量级厂商：TOSHIBA，富士通，NEC等。但他们推出的游戏系统既没有统一的规格而且还盲目的攀比功能。有些电子娱乐器上面居然还附加了收音机功能。这些都让山内博坚定了在市场取胜的信心。关于主机的芯片问题，山内找到了与任天堂合作多年的老朋友，也是当时计算机芯片领域的巨人理光公司，并提出了要从该公司订购大批8位元处理芯片，厂商自然是高兴不已，但是当听山内提出的价格以后理光的负责人便连连摇头，并表示这样的价格他们无法接受：一枚芯片只给2000日元。而后他们提出了他们所能接受价位的极限是3000日元。山内再一次陷入了困境，他多次派人到理光去协调，结果都是无功而返。最后山内终于使出了杀手锏：只要理光能够答应以

2000日元的价格把这些芯片卖给NINTENDO，那么我公司也保证在今后的2年内向理光订购300万枚！在这样的诱惑下，厂商的心理防线彻底崩溃，最终答应了！

在又一次估算成本的时候，横井递上了他的第二份报表，山内博此时露出了少有的笑容，成本已经重新估算为70美元。这是1983年的春天。

在经过众所有员工的辛勤努力后，那个日子终于到来了：1983年11月21日。在如潮的宣传攻势下，NINTENDO具有历史意义的主机FAMICOM终于发售了。山内博早就料到了发售盛况，除了做好先期工作，合理分配出厂货源外，还积极发动电子游戏制作厂商为这个新平台制作软件（在80年代已经有不少厂商开发FC的游戏软件，包括知名的大厂商SQUARE，ENIX，CAPCOM，NAMCO等），当时的任天堂还把这些厂商划分为三六九等，他们给予那些知名大厂优惠的待遇，例如，在权利金方面，不需要任天堂指定人员审查程序，可以独立销售等等。但也正是山内的这种做法使得一些厂商对他们这个东家渐渐产生反感情绪，最著名的当然要算以后的NAMCO与NINTNDO纠纷事件和SQUARE离开任天堂事件，这都是后话暂且不提。

80年代初期电视游戏系统商品一览

发售日	商品名称	厂商	CPU位数	价格(日元)
07/1981	Casert Version	ODYSSEY	4bit	13500
06/1982	In Televersion	BANDAI	16bit	49800
09/1982	ODYSSEY	PHLIPS	8bit	–
10/1982	ぴゅう太	TOMY	16bit	59800
11/1982	GAME COMPUTER	TAKARA	8bit	59800
11/1982	MAX MACHINE	COMODOOR	8bit	34800

FC的发售固然成功，但是山内博没有被胜利冲昏了头脑，他知道日本市场已经进入了一个稳定期，在一段时间以内，不会有厂商在硬件系统上对NINTENDO造成威胁，这个时候的主要任务就是：加大软件开发的力度，确保质量以继续稳固市场。他还计划了下一个目标：把FC系统以一个全新名称重新包装，然后进入美国市场。他已经通知荒川做好发售的前期工作，把工作重点仍然放在说服开发商和销售商上。等到时机成熟就要一举拿下美国游戏市场的半壁江山。这个愿望也在1986年得以实现。

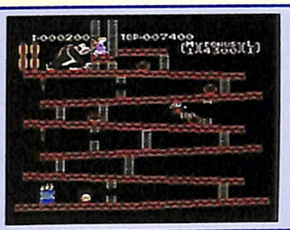
山内博到1983年才对宫本茂解除了“冷藏”，当他在纸上写出马里奥这个由他设计的人物时，他没有想到这个名字会令他家喻户晓，环球皆知。而后又引起许多心理学家，教育学家的普遍关注与恐慌。其销售数字已经没有必要统计，它的真正意义在于：为任天堂树立了一个标志性形象，或者说是代表任天堂一贯风格的个性化人物。从另一个角度来说他为今后的游戏设计指明了方向：软件程序的风格化设计与个性化设计在电子游戏的发展中必将占有越来越高的地位，其深远意义绝对不亚于当年ATARI推出的《PONG》。1991年诞生的SONIC同样在业界以及世界范围内受到好评，并将其称为SEGA的吉祥物，但不客气的说，如果没有之前的MARIO，那么谁晓得现在会不会有这个形象的出现……



◀这个角色最初的名字叫做“Mr Videogame”，据说原型来自于西雅图仓库那个凶巴巴的房东。

五 阴影下的帝国——动荡中的NINTENDO

MARIO之父宫本茂先生是曾经开发过一部到如今为止还让大多数电玩迷津津乐道的作品“驴子刚”，（在我国俗称《大金刚》）究其含义主要是：蠢笨的大力士。这个形象如今已经被多数人所接受。但是有谁知道，这个形象曾经使美国任天堂公司陷入“迷茫”。



在美国任天堂公司的业务范围逐渐扩大的时候，荒川得到了一个好似沉雷一般的消息：美国电影业巨头，环球影片准备把任天堂告上法庭，原因是NINTENDO的游戏作品“驴子刚”侵犯了他们在电影《金刚》中的形象权，并声称他们已经同时把美国另一知名厂商柯立可告上法庭，因为任天堂已经将“驴子刚”这个作品的版权卖给了他们，而且也已推出了柯立可游戏系统版本。而在此之前他们就已经通知了柯立可公司，并且提出了和解方案。柯立可在环球影片强大威胁下已经开始服软，不断向环球表示：只要他们撤回诉讼就可以商量赔款问题。在这种情况下，美国任天堂当时的顾问律师林肯先生为任天堂出面了，也可以说是林肯在法庭上的力挽狂澜，才为NINTENDO争得了在游戏市场的出头机会。

尽管任天堂这个时候的规模还不足以与环球这样大的企业相提并论，但是在这件事上，NINTENDO已经掌握了一个足以使他们胜诉的有利证据，根据律师林肯的调查：《金刚》电影中所出现的主要人物形象从一开始就没有注册过专利权，属于一个彻头彻尾的公众形象。而更重要的是环球在几年也曾经以莫须有的罪名状告另外一家小公司，而在他们提供的证据上居然有“金刚这个角色属于公众形象”的证词。

在众多有利证据下，环球不得不向任天堂认输，除了赔偿了任天堂180万美圆的经济损失以外，还特别派人到任天堂公司和解，并且说明他们的领袖还提出了两家合作的提议。而在1985年，这个愿望真的成为了现实，以MARIO为主人公的电影在全球放映，林肯为任天堂立一奇功，而后他便成为了美国任天堂的二把手——资源副总裁。

在刚刚解决完美国方面的官司后，日本国内又出了一件令游戏业界震惊的事情，FC系统发售的第三个月，也就是1984年的1月，几乎所有的批发商都同时找到了任天堂，要求为他们退货。原因是用户在执行同一个游戏时会发生控制失灵以及无画面的现象，而任天堂销售部给山内的报告中显示，这批FC足足有50万台！惊慌失措的横井来见山内，但是山内并没有因此事而大发雷霆，而是吩咐他马上组织研究小组研究“病因”。经过一番调查，问题找到了：这种故障就出在一个输出集成块上，当不同的信号经过这个集成块的时候，它就会因信号周期的衰减产生异常状态。报告书放在了山内的办公桌上，他又依次陷入了思想斗争。到底这50万台FC应该怎样处理呢？一向冷漠的他对横井挥手示意：把这50万台FC统统买回来！这次他又在豪赌中获胜了，



◀美版附带光枪的FC，发售名为Nintendo Entertainment System (NES)。



◀FC王牌软件。正是由于这些优质软件起到的作用，任天堂才能坐稳业界鲸首的位置。

FC的销量直接证明了一切……

在FC发售以后，任天堂公司的麻烦依然不断。首先是仿冒者无休止的仿冒把山内搞得头昏脑涨。有一个时期，山内曾经下令：一定要不惜重金来整治这些可恶的家伙，大有"宁可错杀一千也不可放走一个"的架势。但是这个市场在当时还没有相关的法律和法规出台，致使许多灵活的小厂商有机可趁，他们不但能把FC的内部电路完全仿造，而且还能够在基础之上家如一些功能。山内遇到的困难还不止如此，有一家名为HIKE的小型电脑公司，以规模而论远不及任天堂的该厂却利用仿冒FC大发了一笔。他们不断开发新的软件，并且还在日本一家很大的媒体上登出广告，然后以邮购的方式来化解任天堂的打击。山内得知了这个公司在这家媒体做了广告，在气愤的同时发誓要彻底消灭他们。山内并没有把HIKE告上法庭，而是派人直接与这家媒体联系，媒体的人看到是任天堂的人来了，不敢怠慢。原来这家媒体就是任天堂赞助过的专门介绍电子游戏产品的杂志，如果没有当初山内博的努力，那么这本杂志也不可能卖到如今这种火爆程度。当工作人员向任天堂保证决不会再接受HIKE公司的广告以后，山内才稍松了一口气。

山内博寻找出的主观因素就是：FC系统根本就不能抵御制假者的手段，要知道这些制造假冒产品的人都是一些工程师，或者是计算机专家啊。一次次的打假失败让他认识到了，必须制作出一种本社独有的防盗系统才能够彻底消除假冒。这个项目同时交给横井来完成，在经过数月的努力，一套名为AVS（ADVANCE VIDEO SYSTEM，直接译为先进视讯系统）的系统诞生了，这套系统的原理就是在FC的终端输出部分和软件的端子部分各写入一段特殊代码，而只有两段代码能够连续工作的时候才能使一个游戏运行。这就类似于把一首歌曲的前后两部分分别有录音设备录下来，再整合到一处重新播放就可以了。

在克服重重困难下，FC以NES的全新名称进入美国市场并且迅速的在1988年底就达到了700万台的销量。从此，真正的NINTENDO时代到来了…………

六　天堂的云端——NINTENDO的新思路

从1989年开始，任天堂似乎已经觉察到了一种现象：孩子的钱越来越好赚，本身就是制作玩具起家的百年企业，其实可以重新把目光投向低年龄市场，赚取更大的利益。

凝聚着横井以及其他一些工程师心血的GAMEBOY发售了，这次的任天堂更是以玩具商的身份把这个神奇的礼物送给了小孩子。它不但可以更换卡带，而且还可以在任何地点进行游戏，只要装进口袋就可以了，其实早在70年代，NINTENDO曾经开发过像GAME WATCH这样的手持游戏机。但是这个东西的缺陷也是致命的，那就是软件只能固化在电路当中与主机形成一个整体，这就无疑限制了其发展。当然，技术力在当时还无法达到"平台"这样的设计概念。但横井这样一个天才的工程师兼设计师却通过这种东西得到了启发，长期以来致力于开发一个轻巧，便携，可扩展，价格价廉的新概念的游戏机，在FC的开发过程中他也积极筹划这个项目，这个愿望的实现使横井更加确认了任天堂在硬件上的基本设计思想和发展方向，包括以后的VB以及WS等都是横井依据GB理念制作出来的机体，且不论这些机种的成功与否，就这些成就而言，横井对整个游戏业的发展也是功不可没。

在新形式下，山内的经营理念并没有太大改变，这一方面是因为，NINTENDO在多年的经营当中已经确立了一套自己的经营体系。另一方面，他更相信最初吃螃蟹的人已经可以领导这个业界，甚至制定一些业界规则。

在1988年曾经有一场NAMCO与NINTENDO的官司引起了社会的广泛关注，也许NAMCO代表了广大游戏制作商的利益，但是事件最终的结果还是以NAMCO撤诉而告终。

在FC已经到了软件开发的成熟阶段，各大厂商制作的软件已经可以发挥FC大部分机能。山内也认识到不能靠FC吃一辈子，而更重要的是要把现有的业界规则修改一下，这样不但能够促进相厂商相互之间的竞争，还能够使他们的目光变得更长远。所以在这种情况下，NINTENDO就率先解除了NAMCO等14家游戏大厂的开发特权（前文曾经提到），这些厂商虽然都有怨气但他们惧怕山内，所以只得暂且忍下。终于NAMCO这个老牌厂商出头了，它曾经FC的发售做出过巨大贡献，同时在街机领域也曾经一支独绣。本来不甘于人下的豪杰正是借这个机会与自己过去的东家比比身手。

但是，山内曾经找到NAMCO的老总中村先生，并且说到："无论任何事情，包括电子游戏也一定要有个规则。"在众多厂商劝说下，NAMCO还是撤诉了，中村先生叹息道："既然山内先生已经制定了这个规则，那我们也只得遵守照办就是了。"既然连NAMCO这样的厂商都在NINTENDO的威严下屈服，那么那些小厂更不敢硬做出头的椽子。

NINTENDO或者说是山内的铁碗政策一直领导着业界，他曾经以异常凶狠的招数对付了SEGA，也用极其高明或者说阴毒的手段把SONY这样一个世界电子巨人玩弄于掌股之间。还曾经多次在宣传大战中取得先机。

在SFC、N64时代，他们始终奉行"精英制"的高品质游戏制作理念。在软件制作方面更是高人一筹。有人认为N64是个失败的机种。但是在以它为平台的《MARIO64》却创造了全球范围内单部销量最高的奇迹。现在的NGC版《阳光MARIO》已经发售，早已接受了NINTENDO的游戏大众早已不在乎究竟游戏会是什么样子，他们只需要MARIO的登场，只需要宫本茂的激情演讲。GBA在世界范围内的普及量已经超过了如日中天的PS2，软件销量更是要用天文数字来计算。这一切都是NINTENDO多年来的坚韧精神和山内家在经营方面独到的见解所致。还有……



也许这就是任天堂，一个不可侵犯的强者，永远以自己的意志控制世界的强者！

而这字里行间转瞬即逝的百年也将巨人的足迹深深印刻于每一个关怀游戏艺术者的心中……

（全文完）

天人之书

歌词赏析

《最终幻想VI》经典插曲——蒂娜



对于这个音乐我就不说什么了，只要是从SFC时代过来的玩家，对“《FF》系列”热衷的玩家，听到这首歌大概会感动得流泪吧。（笑）

这首歌从她诞生之日起，便成为“《FF》系列”音乐中永恒的经典，植松伸夫对韵律的感觉真是无与伦比！

《最终幻想X》主题曲——素敌だね



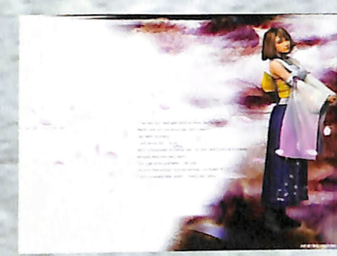
かぜがよせたことばに
Kaze ga Yose ta Kotoba ni
およいだこころ
Oyoi da Kokoro
くもがはこぶあしたに
Kumo ga Hakobu Ashita ni
はずんだこえ
Hazu n da Koe
つきがゆれるかがみに
Tsuki ga Yureru Kagami ni
ふるえたこころ
Furue ta Kokoro
ほしがながれこぼれた
Hoshi ga Nagare Kobore ta
やわらかいなみだ
Yawarakai Namida
すてきだね
Suteki da ne
ふたりてをとりあるけたなら
Futari te wo tori Aruke ta nara
いきたいよ
Iki tai yo
きみのまちいえうでのなか
KIMI no machi le Ude no naka



そのむね
Sono mune
からだあずけ
Karada azuke
よいにまぎれ
Yoi ni magire
ゆめみる
Yumemiru



かぜはとまにことばわ
Kaze wa Tomani Kotoba wa
やさしいまぼろし
Yasashii Maboroshi
くもはやぶれあしたわ
Kumo wa Yabure Ashita wa
とおくのこえ
Tooku no Koe
つきがにじむかがみを
Tsuki ga Nijimu Kagami wo
ながれたこころ
Nagare ta Kokoro



ほしがゆれてこぼれた
Hoshi ga Yurete Kobore ta
かくせないなみだ
Kaku se nai Namida
すてきだね
Suteki da ne
ふたりてをとりあるけたなら
Futari te wo tori Aruke ta nara
いきたいよ
Iki tai yo
きみのまちいえうでのなか
KIMI no machi le Ude no naka
そのかお
Sono Kao
そっとふれて
Sotto furete
あさにとける
Asa ni tokeru
ゆめみる
Yumemiru



作曲：植松伸夫
演唱：RIKKI
《最终幻想X》的主题曲，也是植松亲自作曲的。其实《最终幻想X》音乐的制作人并不是植松，植松是音乐总监，不过这么重头的曲子，植松当然要自己来啦。

《最终幻想X》钢琴曲——いつか終わる梦



作曲：植松伸夫
这也是植松参与制作的音乐之一，曲调悠扬婉转，让人潸然泪下。



《梦幻模拟战II》经典插曲混音一

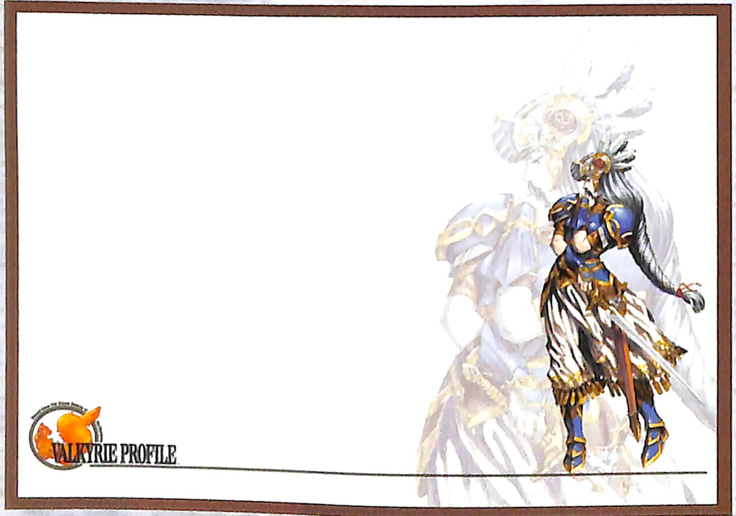
《梦幻模拟战II》经典插曲混音2

MD时期超人气的大作《梦幻模拟战II》恐怕无人不知无人不晓吧。游戏非常出色，音乐也属上乘。

这次选送的是两首战斗时的BGM，其实游戏中的每个音乐都非常好听，只可惜到现在还不知道是谁作曲的。

《女神侧身像》经典混音插曲

——Requiem of a Predicament



估计这个又能感动N位玩家了。（笑）

这个混音是原音轨的加强，把一些背景铃声的音效加强了少许，使得整首歌听起来更富有庄严、壮阔的感觉。

《女神》一共有76首音乐，每一首都充满了北欧神话的传奇色彩，选送的这首《Requiem of a Predicament》是最能体现这一点的。

《恶魔城X》经典插曲

这是逆恶魔城中藏书馆的一首背景BGM，被编辑部众小编誉为“游戏十大天籁之一”。

《恶魔城X》中的每一首音乐都是经典，也是众多玩家乐此不疲的收藏对象，每当玩家们谈起《恶魔城X》的时候，最先想起的就是音乐了。



《幻想水浒传III》主题曲

——Exceeding Love



这是今年已发售的游戏中，主题曲最好的了。（印象中“《幻水》系列”的音乐都是如此优秀）

音乐制作人大家绝对想象不到他是一位年逾花甲的老人，他的名字叫——姬神。（注意：他是男的）至于我推荐的这个音乐怎么样，大家听了之后就知道了，异常地有气势，而且夹杂着一丝丝忧伤，如果能配合游戏片头动画的话，那才叫完美。

《.hack》主题曲——Gentle Twilight

えいえんさがすきみはうつりぎなゆめみびと
eien sagasu kimi wa utsurigi na yume mibito
うわきなゆめにすがりあなたはどこえゆく
uwaki na yume ni sugari anata wa doko e yuku
たそがれひらくかぎをさがしてつきのかげ
tasogare hiraku kagi wo sagashite tsuki no kage
とどかないままないたわたしはどこえゆく
todokanai mama naita watashi wa doko e yuku
ふたりひとみにひみつなくしても
futari hitomi ni himitsu nakushite mo
かさねたうでをほどきはしないわ
kasaneta ude wo hodoki wa shinai wa
いちがつのあおいつきあさやけかくしてよ
ichigatsu no aoi tsuki asa yake kakushite yo
おわるはずのないよるにやさしいよあけ
owaru hazu no nai yoru ni yasashii yoake
ちかだずくほどにいたむこいのおもさのせいで
chikadazuku hodo ni itamu koi no omosa no sei de
はなれすぎてたむねをじゆうとよんでいた
hanaresugiteta mune wo jiyuu to yondeita
くらいばしょにだけひかるものがあると
kurai basho ni dake hikarumono ga aru to
ちいさなまどのとおくみつめてた
chiisa na mado no tooku mitsumeteta
いちがつのあおいつきどこまでおちてゆく
ichigatsu no aoi tsuki doko made ochite yuku
おわるはずのないこいにやさしいよあけ
owaru hazu no nai koi ni yasashii yoake
いちがつのあおいつきあさやけかくしてよ
ichigatsu no aoi tsuki asa yake kakushite yo
おわるはずのないよるにやさしいよあけ
owaru hazu no nai yoru ni yasashii yoake



只知道歌手的名字叫SeeSaw，音乐真是相当地不错。

这首歌风格比较独特，飘扬而又忧郁。好像最近开始流行起这种类型的音乐了。

《波波罗古罗伊斯》主题曲——瞳の扉

ああ　あの时少し勇气があれば
ああ　こんな切なさ知らずにすんだのでしょう
ああ　海の青さに光る泪は
いつだってかけがえないあなた呼んでいる
こんなに强く深く求めてる
ああ　もしも愿いが叶うのならば
ああ　もう一度勇气今私にください
ああ　空に辉く月の光よ
泣き虫な私を导いてそのかぎで
ただあなたの瞳の扉まで
出会う前からずうっとあなたを见つめていたの
ああ　梦を探しに旅に出るのよ
ああ　いろんなことがそこには待っていても
ああ　二人で居ればこの冒险は
终わらない　ラララ……



作曲：佐桥佳幸
作词：西尾佐荣子
歌：MARHY

SCEI游戏的音乐一直很好，当然此作也不例外，风格和《.hack》差不多。

《鬼武者2》特典——Russian Roulette



这位就是传说中的"布袋"，他可是日本首屈一指的吉他作曲家，想必大家是通过《鬼武者2》的初回特典认识他的，不过那首歌和游戏内容完全无关，只是很有个性罢了。

《G高达》主题曲——Flying in The Sky

正因为有了多蒙，《机战》才能变得火爆，正因为有了《Flying in The Sky》多蒙才能如此热血。



《光明与黑暗II》经典插曲——Warrior of the Reviving Light





这又是一首来自MD时代的老歌了，但是音乐却一点也不老。

这首音乐充满了进行曲的味道，却又洋溢着欢快的气氛，对于一个多年前的游戏来说，已经实属不易。

不知道《SF IV》的音乐会怎样。

特别赠送——新居昭乃《冻る砂》



作词、作曲：新居昭乃
编曲：获田光男

最近新居在国内的人气越来越高，她演唱的OVA版《罗德岛战记》主题歌红透了半边天，这首《冻る砂》也是极为优秀的，希望大家喜欢。

GAMER PTFG SPECIAL

游戏·人 互动调查表

有您的意见，我们会做得更好！

《游戏・人》第一辑终于制作完成了，虽然我们很投入地制作，但还是认为自己存在很多不足。作为游戏类杂志的编辑，我们与游戏制作者、撰稿人以及广大的读者同为“游戏人”，而我们的目的也就是制作“游戏人”的《游戏・人》。真诚希望得到多方面的批评、建议和稿件，让我们汇聚游戏人的智慧，使《游戏・人》更贴近游戏人！

这次我们设置了“回函赠礼”活动，将从回函的热心读者中挑选出99位赠送礼品，以表达我们的感激之情。

QUESTIONS

《游戏・人》立足于游戏文化，力图传递游戏的内涵和外延，反映游戏人的所思所想、喜怒哀乐。对于这样的定位，您有什么意见？

请您对《游戏・人》第一辑作出总体评价。您认为我们应该如何改进？

您最满意和最不满意的内容是哪些？（只填序号即可）

请您对不满意的内容提出改进意见。

您希望在《游戏・人》中增加什么样的内容？

您对CD光盘的内容与质量满意吗？为什么？

您对别册满意吗？为什么？

回函赠礼

1 回函礼品一 PS2 1名



2 回函礼品二 GBA 10名



3 回函礼品三 游戏T恤 88名



本期内容

具体活动方法

1. 欢迎您在来信中：回答我们提出的问题，对我们的内容做出评价；指出我们的缺点并提改进建议。

2. 我们将在本期来信中挑选提出中肯意见和良好建议的99位读者赠送礼品。

3. 每封信都有参与机会，活动时间截止至10月15日。（以发信的邮戳为准）我们会在年底前公布中奖名单。

4. 发Email对我们提出意见和建议的读者同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。

5. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《游戏・人》收，邮编：730000。或发Email至gamer@game.com.cn 。

征稿启事

为了《游戏・人》的长远发展，欢迎大家踊跃投稿，目前“游戏议会”、“邪道攻略”、“游人小说”等栏目长期开放征稿。稿费从优，欲投从速！

“游戏议会”征稿要求：内容不限，只要和游戏有关即可，各种游戏评论、漫谈、业界分析均可投稿。稿件要求文笔优秀简洁明了，文章内容生动幽默可读性强。

“邪道攻略”征稿要求：各种游戏的另类玩法尽管拿来，类型可参考本期的“邪道攻略”内容，要求语言生动、资料详尽。

“游人小说”征稿要求：与游戏相关的小说稿，建议描写发生在游戏人身边的真实的有意义的故事。篇幅不要长于15000字，本期的稿件可做范文。

投稿请寄：兰州市耿家庄邮局98号信箱 游戏机实用技术杂志社 《游戏・人》收，邮编：730000。或发Email至gamer@game.com.cn 。

DC俱乐部

诸位SEGA的FANS不要高兴得太早，DC在这里是Digital Camera（数码相机）的意思，不是指Dreamcast，呵呵。DC这东西如今已经不是什么高不可攀的奢侈品啦，百万像素的入门级产品大多要比主流游戏机便宜一些，爱好摄影的游戏迷自然可以考虑（以后我们会专门介绍）。对于简单的摄影创作，你有没有什么奇思妙想呢？今后这个栏目里，我们会陆续要放上一些读者的原创作品，大家都可以参与，千万不要客气。详细投稿规则见本页底部！本次的相片嘛，我就……咳咳，我就不说什么了。请看来自HDDID先生的《A PROMISE》——

图、文：HDDID　栏目主持：游乐儿

A PROMISE (YY VERSION)



当季节变换的风轻轻地吹过 惊醒了我的梦
对昂贵的主机转瞬间便冷漠 究竟是谁的错
为了游戏出卖梦想的我们 未来怎么过
写平凡的人犯下平凡的错 算不算大作

也许我依然坚强 可是我不再抵抗
幻想的国度里还有多少领土可以割让
也许从一个起点 会走向不同方向
我们在游戏中 渐渐地模糊了原来的样子

《游戏·人》之“DC俱乐部”栏目投稿须知

1. 严禁侵犯他人肖像权，所有投稿相片必须征得当事人同意。2. 强烈建议原创；推荐他人作品（包括网络作品）时我们将只保留推荐者的姓名，并不发放稿费。3. 如果使用数码相机，最好选用100万像素以上的像机拍摄，我们接受的最低分辨率是1024×768，72dpi。如果使用普通相机拍摄，要注意在邮递过程中保证相片平整。4. 尽可能保证相片的色彩数和清晰度（可不要拿本期的作品当榜样哦），整体构思要有创意，但必须与电视游戏相关。原则上本栏目不接受经过处理的COSPLAY类别的艺术照（那可以投给COSPLAY栏目）。5. 普通相片请寄：730000 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社《游戏人》收；数字相片请E-MAIL:gamer@game.com.cn。

责　编：李盈春
编　审：李槐子
出品人：张光明
监　制：郑　翔



汇聚游戏人的力量 ······ GAMER PTFG SPECIAL 游戏人

ISBN 7-88616-010-X
9 787886 160103 >

游戏机实用技术杂志社 制作
甘肃音像出版社 出版